Муниципальное бюджетное
дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида №384»
городского округа Самара



Современная интерактивная модультека как инструмент развития познавательных инициатив старших дошкольников с ограниченными возможностями здоровья

Методическое пособие для педагогов дошкольного образования по проектированию и организации современной интерактивной модультеки, направленной на развитие познавательных инициатив старших дошкольников с ОВЗ

Самара, 2026

Оглавление

Актуальность 3

Направления преобразования развивающей предметно-пространственной среды с учетом ФГОС ДО 5

Характеристика компонентов предметно-пространственной среды 7

Организационная модель современной интерактивной модультеки для развития познавательных инициатив старших дошкольников с ОВЗ 13

Обозначения и маркировка модулей РППС, направленной на развитие познавательных инициатив старших дошкольников с ОВЗ..... 23

Актуальность

В настоящее время в образовательном процессе меняются функции педагога и на первый план выдвигается идея саморазвития личности, ее готовности к самостоятельной деятельности. Особенно это актуально для детей ограниченными возможностями здоровья (далее – ОВЗ).

ФГОС дошкольного образования ориентирует образовательный процесс на решение задач образования, воспитания и развития личности. В данном процессе значительное место отводится специально организованной развивающей предметно-пространственной среде (далее - РППС), внутри которой происходит активизация познавательной и образовательной деятельности детей.

Педагоги выступают в роли организатора интеллектуального поиска, эмоционального переживания и практического действия ребенка.

Особая роль в данной ситуации отводится формам организации познавательных инициатив старших дошкольников с ОВЗ.

Одной из наиболее эффективных, как мы предполагаем, может стать самостоятельная деятельность и инициатива старших дошкольников с ОВЗ в условиях функционирования интерактивной модультеки.

Анализ динамики развития воспитанников дошкольного образовательного учреждения (далее – ДОУ), а также взаимодействия с их семьями выявил ряд практических проблем:

– снижен интерес к познавательной деятельности, проявляется высокая утомляемость старших дошкольников с ОВЗ;

– дети испытывают затруднения в проявлении инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности;

– слабо развита родительская компетентность в вопросах образовательного и игрового взаимодействия с детьми;

– недостаточная методологическая база организации познавательной деятельности и образовательных активностей старших дошкольников с ОВЗ;

– непоследовательное, бессистемное использование центров активности детей во взаимодействии со старшими дошкольниками с ОВЗ.

Анализ психолого-педагогической литературы и результатов исследований выявил *ряд противоречий между*:

– требованиями, предъявляемыми к результатам освоения программы дошкольного образования, и уровнем реальной подготовки старших дошкольников с ОВЗ к переходу на следующий уровень образования;

– возможностями познавательной деятельности, одного из видов деятельности детей, и полнотой их реализации в образовании старших дошкольников с ОВЗ;

– требованиями к качеству педагогической деятельности по развитию современных старших дошкольников с ОВЗ и сложившейся педагогической практикой, учитывающей особенности развития современной ситуации в ДОУ;

– требованиями к содержанию и результатам освоения программы дошкольного образования и средой, их обеспечивающей (компетентность педагогов и родителей, наполненность РППС ДОУ и семьи).

Стремление найти пути разрешения указанных противоречий определило *проблему инновационной деятельности.*

В теоретическом плане – это обоснование необходимости, поиск и разработка вариантов проектирования современной интерактивной модультеки, способствующей развитию познавательных инициатив старших дошкольников с ОВЗ.

В практическом плане – это организация самостоятельной деятельности и инициативы старших дошкольников с ОВЗ в условиях функционирования интерактивной модультеки.

Направления преобразования развивающей предметно-пространственной среды с учетом ФГОС ДО

Одно из условий выполнения ФГОС — организация развивающей предметно-пространственной среды. Анализ нормативно-правовых документов и нашего опыта позволил выделить следующие *направления преобразования ППС с учетом ФГОС*.

Первое направление — построение ППС с учетом комплексно-тематического принципа построения образовательного процесса.

При создании ППС в каждой возрастной группе педагог реализует одну тему, соответствующую календарно-тематическому плану. В различных центрах (и микроцентрах) группы представлены материалы, позволяющие детям в процессе соответствующей деятельности освоить содержание данной темы. Именно в ее рамках решаются в единстве воспитательные, развивающие и обучающие задачи.

Второе направление — создание ППС, обеспечивающей образовательную деятельность в процессе организации различных видов детской деятельности.

Согласно ФГОС, образовательная деятельность должна осуществляться в процессе организации различных видов детской деятельности (игровой, коммуникативной, самообслуживания и элементарного бытового труда, познавательно-исследовательской, конструирования, изобразительной, музыкальной, восприятия художественной литературы, двигательной). Поэтому в каждой группе созданы условия, позволяющие дошкольникам реализовать все виды детской деятельности (и их разновидности) в соответствии с возрастными особенностями и индивидуальными предпочтениями.

Реализация разновидностей познавательно-исследовательской деятельности обеспечивается через экспериментирование, моделирование, исследование, проектирование (со старших групп); игровой деятельности — через творческие игры (режиссерские, сюжетно-ролевые, игры-драматизации; театрализованные, игры со строительным материалом, игры-фантазирования, импровизационные игры-этюды) и игры с правилам (дидактические, подвижные, развивающие, музыкальные); изобразительной деятельности — через лепку, рисование, аппликацию; преобразование предметов через изменение их форм, размера, функции, строения и т.д.

Третье направление — создание ППС, обеспечивающей решение программных образовательных задач как в совместной деятельности взрослого и детей в рамках непосредственно образовательной деятельности, так и в самостоятельной детской деятельности (возникающей по их инициативе и разворачивающейся по их замыслу).

Создавая ППС в группе, педагог должен четко понимать возможность представленных материалов в решении запланированных психолого-педагогических задач: какие материалы будут использоваться в совместной деятельности педагога с детьми, а с какими материалами дети сами смогут развернуть развивающую деятельность в рамках предлагаемого содержания.

При этом важно, чтобы дети могли действовать самостоятельно, даже не обладая достаточным субъектным опытом по ее планированию и реализации замыслов, т.е. реализовать индивидуально-дифференцированный подход через различные виды дидактических материалов. Так ребенок может действовать по заданному педагогом наглядному алгоритму деятельности или сам составлять программу деятельности.

Четвертое направление — создание ППС интегрированных видов деятельности детей.

Одна из задач психолого-педагогической работы по формированию физических, интеллектуальных и личностных качеств детей решается интегрированно в ходе освоения всех образовательных областей, но необходимо психологическое сопровождение. В связи с этим одним из подходов к созданию ППС группы стала идея реализации интегрированных видов деятельности детей. При этом интегрированная деятельность детей определяется как деятельность, построенная на основе синтеза компонентов двух и более видов детской деятельности (или их разновидностей), объединенных одной темой и соответствующим содержанием.

Представляем примерные условия для следующих интегрированных видов детской деятельности: совместные игра-конструирование, игра-эксперимент, игра-моделирование, игра-концерт.

Инновационным является определение понятия «предметно-пространственная среда интегрированных видов деятельности» и подходов к ее организации.

При этом мы опирались на результаты исследования данной проблемы, полученные в рамках участия в творческой группе по созданию ППС и лаборатории «Творческий поиск» кафедры дошкольной педагогики и психологии Тольяттинского государственного университета.

Решая проблему создания среды интегрированных видов деятельности, мы задали себе следующие вопросы.

- Каковы структурные компоненты данной среды?
- Как организовать групповое пространство?
- Как наполнить содержанием созданную ППС и организовать деятельность детей, чтобы решить запланированные психолого-педагогические задачи?

Предметно-пространственная среда интегрированных видов деятельности детей — специальным образом организованное пространство, обеспечивающее стимулирование и реализацию интегрированных видов детской деятельности, в котором ребенок может проявить практическую и творческую активность в реализации содержания интегрированной деятельности с учетом сформированного опыта.

Специфика данной среды заключается в том, что она стимулирует проявление детьми интегративных качеств личности:

— в выборе ими способов решения предложенных задач (заданий);

— характере действий с представленными материалами и оборудованием;

— характере отношений к реализуемой деятельности, самому себе как ее субъекту, взаимоотношений с партнерами и др.

Предметно-пространственная среда интегрированных видов деятельности:

— способствует освоению детьми (формированию и актуализации) опыта реализации (организации и осуществления) интегрированных видов деятельности как субъективного и субъектного опыта; при этом субъективный опыт определяется как личный, принадлежащий ребенку, а субъектный — как опыт субъекта по планированию и реализации конкретной деятельности, в котором он может дать себе отчет о своих возможностях и предпочтениях;

— стимулирует стремление детей к проявлению инициативы и самостоятельности в проявлении опыта реализации интегрированных видов деятельности в созданных условиях;

— стимулирует проявление детьми интегративных качеств личности в различных формах их выражения, отражающих специфику детских видов деятельности, возможности и желания конкретного ребенка.

Чтобы ППС группы воспринималась ребенком как естественная, комфортная, уютная обстановка, которая может изменяться в соответствии с его желаниями и интересами, мы разработали модульный конструкт, позволяющий быстро «собрать» и разместить в группе разнообразное оборудование для проведения работы по плану или организации деятельности по запросу детей, а затем оперативно его убрать, не загромождая групповое помещение. Модульный конструкт обеспечивает создание среды, которая рационально организована и насыщена различными материалами, позволяющими ребенку проявлять самостоятельность, утверждать себя как активного участника в различных видах детской деятельности. Кроме того, с использованием модульного конструкта можно оперативно изменять зонирование в группе, привлекать детей к созданию такой обстановки, которая позволит реализовать их потребности.

Характеристика компонентов предметно-пространственной среды

Представляется значимым более детально охарактеризовать компоненты ППС интегрированных видов деятельности: содержательный, материальный, организационный и личностный. Данные компоненты представлены на рис 1. Остановимся подробнее на описании составляющих данной модели.

1. **Содержательный компонент** среды представляет собой содержательный аспект реализуемой интегрированной деятельности с учетом основной образовательной программы дошкольного образования в ДОО и календарно-тематического плана.

Содержательный компонент среды определяется и конкретизируется содержанием и задачами каждого вида (разновидности) реализуемой детской деятельности в составе интегрированной деятельности.

Данный компонент разрабатывается как характеристика следующих составляющих:

— единая тема для всех видов деятельности (согласно календарно-тематическому плану);

— конкретизация компонентов интегрированной деятельности как разновидностей детских видов деятельности и их содержания в рамках общей темы;

— конкретизация содержания и задач по каждому виду (разновидности) реализуемой детской деятельности в составе интегрированной деятельности.

Приведем примеры содержательного компонента среды по нескольким интегрированным видам деятельности детей:

1) *совместная игра-конструирование* (сюжетно-ролевая игра, конструирование из подсобных материалов, коммуникативная деятельность): тема «конвейер автозавода», содержание — дети исполняют роли сборщиков автомобиля на конвейере;

2) *совместная игра-эксперимент* (коммуникативная, игровая, познавательно-исследовательская деятельность): тема «Изобретатели», содержание — дети исполняют роль изобретателей механизмов для подъема подводных лодок или затонувших кораблей;

3) *совместная игра-моделирование* (игры с правилами, моделирование, коммуникативная деятельность): тема «Моя семья», содержание — дети раскладывают фотографии членов своей семьи на модели и рассказывают о них своему партнеру, обсуждают, чем их семьи похожи и чем отличаются;

4) *игра-концерт* (пение, сюжетно-ролевая игра, коммуникативная деятельность): тема «Я и моя семья», содержание — дети готовят концерт, исполняют песни о семье или любимые песни своей семьи.

Содержательный компонент выражается в материальном компоненте (подборе материалов и оборудования в соответствии с поставленными задачами).

2. **Материальный компонент** представляет собой вещный аспект среды как совокупность специально подобранных (изготовленных) материалов и оборудования, определенным образом предъявленных детям. Именно материальный компонент выступает носителем содержания детской деятельности (познавательно-исследовательской, игровой и т.д.) для реализации опыта ребенка. С позиции ребенка данный компонент может рассматривать как центральный.

Материальный компонент разрабатывается как характеристика следующих составляющих:

— материалы и оборудование по реализации всех компонентов интегрированной деятельности в границах заданного содержания и задач (дети, используя материалы и оборудование, реализуют различные образовательные области);

— стимульный материал — побуждает детей к реализации своего опыта деятельности с предложенными материалами и оборудованием в границах заданного содержания и задач;

— дидактический материал — обеспечивает решение совокупности задач в соответствии с задачами основной общеобразовательной программы дошкольного образования в ДОО.

Материальный компонент среды может быть представлен в следующих интегрированных видах деятельности детей.

- *Совместная игра-конструирование:*

— материалы и оборудование по реализации содержания деятельности (модель конвейера, детали для сборки автомобилей);

— стимульный материал (письмо-приглашение помочь рабочим в сборке автомобилей);

13

— дидактический материал (алгоритм сборки автомобиля).

- *Совместная игра-эксперимент:*

— материалы и оборудование по реализации содержания деятельности (таз с водой, пластиковые стаканчики, трубочки для сока);

— стимульный материал (объявление о конкурсе на лучшее изобретение механизма для подъема затонувшей подводной лодки);

— дидактический материал (пустые карты для зарисовывания алгоритма, алгоритм опыта «Подводная лодка»).

- *Совместная игра-моделирование:*

— материалы и оборудование по реализации содержания деятельности (наборы фотографий нескольких семей, отражающие домашние обязанности и любимые занятия членов семьи);

— стимульный материал (приглашение в игру «Моя семья»); — дидактический материал (модель «Солнышко»);

● *Игра-концерт:*

— материалы и оборудование по реализации содержания деятельности: музыкальные инструменты, диски с записями инструментальной музыки детских песен;

— стимульный материал: объявление о дне рождения мамы и приглашение к участию в концерте для нее;

— дидактический материал: алгоритм подготовки концерта, его программа.

3. **Организационный компонент** представляет собой совокупность пространственных параметров среды, обеспечивающих организацию материального компонента в процессе реализации конкретной (запланированной) интегрированной деятельности.

Данный компонент разрабатывается как характеристика следующих составляющих:

— зоны, центры, микроцентры предметно-пространственной развивающей среды в пространстве группы, обеспечивающие реализацию интегрированных видов деятельности;

— способы пространственного размещения и предъявления детям предметно-развивающих материалов по организации запланированных

интегрированных видов деятельности, характеристика их комплексирования и сочетания с другими материалами данного центра.

Как осуществляется организация группового пространства?

Нам представляется важным разделить пространство группового помещения на четыре части (зоны): зона выбора и самоопределения, рабочая, активная, спокойная. При этом все части пространства группы (зоны) в зависимости от конкретных задач могут изменяться по объему и местоположению, т.е. имеют подвижные, трансформируемые границы. Образно говоря, пространство должно быть «пульсирующим», чтобы каждая зона при необходимости могла вмещать всех желающих. Это очень важно в аспекте групповой динамики — тенденции дошкольников «заражаться» текущими интересами сверстников и присоединяться к их деятельности.

Охарактеризуем названные зоны, центры и микроцентры ППС группы.

Зона выбора и самоопределения. Предназначена для хранения материалов и оборудования, которые обеспечивают возможность организации всех видов детской деятельности (и их разновидностей) в соответствии с возрастом детей. Педагог или воспитанники в зависимости от своих замыслов могут в любой момент обратиться к данной зоне, взять все, что им нужно, перенести в рабочую или активную зону и «развернуть» соответствующую деятельность.

Зона выбора и самоопределения может быть представлена пристенными шкафами-накопителями, в которых каждая мебельная секция представляет тот или иной центр и соответствует видам детской деятельности. В ДОО могут быть следующие центры:

— интеллектуальный, центр экспериментирования, конструктивный, соответствующие поисково-исследовательской деятельности;

— социально-эмоциональный, речевой, соответствующие коммуникативной деятельности;

— художественно-продуктивный, соответствующий продуктивной деятельности;

— игровой, соответствующий игровой деятельности;

— двигательный, соответствующий двигательной деятельности;

— музыкально-театральный, соответствующий музыкально-художественной деятельности;

— речевой, библиотека, соответствующие восприятию художественной литературы;

— уголок дежурств, соответствующий трудовой деятельности.

В силу своей специфики в группах созданы экологические центры как уголки природы, в которых можно организовать различные

15

виды детской деятельности на природоведческом материале (познавательно-исследовательская, трудовая, коммуникативная, игровая деятельность).

Рабочая зона. Ее устройству уделяется особое внимание, так как в ней осуществляются непосредственно образовательная деятельность педагога с детьми и самостоятельная деятельность детей (по интересам).

Пространство зоны может включать: легкие столы (на 2—3 чел.) или общий стол-трансформер, передвижную двустороннюю доску (складную или на колесиках), различные виды модулей, являющихся по своему содержанию микроцентрами (частью каких-либо центров, представленных в накопительной зоне).

Рабочая зона может содержать мебельные конструкции, отражающие конкретику какой-либо деятельности или содержания, и легкие мебельные конструкции (лучше, если это будут трансформеры). Это позволяет детям самостоятельно создавать пространство, «собирать» нужную конструкцию в соответствии со своим замыслом и использовать ее для организации деятельности.

Для решения текущих задач работы с детьми в соответствии с календарно-тематическим планом педагог создает микроцентры детской деятельности, используя динамичные модули.

Выделяют *несколько видов динамичных модулей-микроцентров*:

— по конструктивным особенностям (сборно-разборные, модули-трансформеры или стационарные; шкафы, столы, модули-накопители или ширмы);

— по содержанию (ТМ — тематический микроцентр, МД — микроцентр деятельности, МИД — микроцентр интегрированного вида деятельности, УМ — универсальный микроцентр, моделируемый в соответствии с запросами и желаниями детей).

Активная зона. Предназначена для реализации двигательной активности детей и деятельности, требующей перемещения в пространстве (например, сюжетно-ролевая игра). В пространстве зоны размещен ковер (небольшой, легко перемещающийся или убирающийся — по ситуации). Желательно, чтобы хотя бы с одной стороны была стена, которую можно использовать для размещения материалов и оборудования (например, мишени для метания, для лазанья и др.).

Спокойная зона. Предназначена для отдыха детей или их уединения.

Пространство зоны: небольшой ковер, легкие банкетки или диван-трансформер, один-два легких столика.

Обратим внимание на следующую особенность зонирования: границы зон подвижные.

Зоны могут быть разграничены следующим образом:

— между спокойной и активной зонами размещаются крупные универсальные игровые маркеры пространства (легко перемещаемые), ширмы (до 50 см высотой), объемные напольные модули;

— между активной и рабочей зонами располагаются перемещаемые стеллажи (накопители) с легким оборудованием для двигательной деятельности, объемные напольные модули;

— между спокойной и рабочей зонами размещаются перемещаемые стеллажи с настольными играми, материалами для познавательно-исследовательской и продуктивной деятельности.

4. **Личностный компонент** среды представляет собой совокупность субъектов (участников) интегрированной деятельности и способов их со-активности в процессе реализации конкретной (запланированной) интегрированной деятельности. Данный компонент разрабатывается как характеристика следующих составляющих:

— субъекты деятельности (индивидуальная деятельность ребенка, взаимодействие двух и более детей, ребенка и взрослого), тип реализуемого взаимодействия (сотрудничество, деятельность рядом), характер взаимодействия (на протяжении всей деятельности, на этапе планирования, презентации результатов и пр.) и способы взаимодействия (обсуждение и заполнение графика тренировок, обсуждение и отметка победителей, взаимопомощь, рассказ о совместной работе и др.);

— способы участия детей в создании условий для интегрированной деятельности (изготовление объявления о концерте, оформление выставки работы, подготовка сцены и декораций и др.).

В следующем разделе представлена организационная модель современной интерактивной модультеки для развития познавательных инициатив старших дошкольников с ОВЗ.

Организационная модель современной интерактивной модультеки для развития познавательных инициатив старших дошкольников с ОВЗ

Говоря о разработке организационной модели современной интерактивной модультеки прежде всего необходимо определиться с базовыми понятиями. Для нас важно рассматривать следующие понятия:

- развивающая предметно-пространственная среда (РППС);
- модуль;
- модультека.

Моделирование – метод познания, состоящий в создании и исследовании моделей. Модель – представление о системе, отражающее наиболее существенные закономерности ее структуры и процесса функционирования, зафиксированное на некотором языке или в некоторой форме (схемы, конструкции, наборы данных и алгоритмов их обработки, программа и т. п.). Главное требование к модели – она должна давать новую информацию об исследуемом объекте. В нашем случае таковым объектом стала интерактивная модультека как инструмент развития познавательных инициатив старших дошкольников с ограниченными возможностями здоровья.

Мы определяем понятие «модультека» как производное от «лекотека» и «модуль». Оба понятия имеют отношение к образованию, а точнее сказать к образованию детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Само слово («Lekotek») образовано от шведского leko «игрушка» и греч. tek «собрание», «коллекция». Лекотека – это служба психологического сопровождения и специальной педагогической помощи родителям, воспитывающим детей с выраженными нарушениями и проблемами развития. Иными словами, лекотека представляет собой предметно-развивающую среду, ориентированную на стимуляцию игровой деятельности, выявление и коррекцию особенностей развития детей с ограниченными возможностями здоровья в раннем и дошкольном возрасте; так же организуется естественное взаимодействие ребенка с членами семьи, в процессе которого формируются базовые структуры личности и развитие различных психических процессов.

Модуль – функционально целостный блок, узел; абсолютная величина. Происходит от лат. modulus «мера», уменьш. от modus «мера, умеренность, размер; (музыкальный) лад» (восходит к праиндоевр. *med-/*met- «мерить»).

Таким образом, модультека — это набор развивающих и обучающих средств, объединенных в функциональные образовательные модули, которые разработаны для деятельности детей с ОВЗ. Модульный характер игровых и обучающих комплексов позволяет подбирать оптимальные варианты для решения разных задач инклюзивного образования.

В свете представления РППС образовательной организации как неотъемлемой части целостной образовательной среды и соотнесения её с характером образовательного процесса важно прояснить требования к функциональным качествам предметно-пространственной среды группового помещения.

На сегодняшний день существует три группы таких требований.

Первая группа — требования управленческих структур к организации предметно-пространственной среды образовательных учреждений. Они исходят из сложившейся педагогической традиции, определённой многодесятилетним существованием единой образовательной программы как для школьной, так и для дошкольной ступени образования. Эти требования зачастую идут вразрез с изменившимися представлениями об оптимальной организации образовательного процесса.

Требования управленцев сводятся, в основном, к художественному оформлению среды (интерьера). Что касается самой организации предметно-пространственной среды, то здесь, по умолчанию, используется традиционное зонирование пространства (классы/кабинеты и рекреации — в школе, уголки или зоны по видам деятельности или обучающих занятий — в детском саду). Множество методических рекомендаций направлено на демонстрацию частных примеров — как оформить ту или иную пространственную зону. [3]

Управленческие требования к организации предметно-пространственной среды: развивающая предметно-пространственная среда должна быть содержательно-насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной. [7]

Вторая группа требований — психологические концептуальные требования учёных-исследователей к организации предметно-пространственной среды, исходящие из общих возрастно-психологических тенденций развития и учитывающие современное движение к гуманизации образовательного процесса («Концепция построения развивающей среды в дошкольном учреждении»):

1) принцип дистанции, позиции при взаимодействии;

2) принцип активности, самостоятельности, творчества;

3) принцип стабильности – динамичности;

4) принцип комплексирования и гибкого зонирования;

5) принцип эмоциогенности среды, индивидуальной комфортности и эмоционального благополучия каждого ребенка и взрослого;

6) принцип сочетания привычных и неординарных элементов в эстетической организации среды;

7) принцип открытости – закрытости;

8) принцип учета половых и возрастных различия детей. [6]

Третья группа требований к предметно-пространственной среде представлена в нормативном документе, носящем имя «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» для дошкольных образовательных учреждений (далее — санитарные правила), который во многом противоречит современным теоретическим представлениям о целесообразных формах и содержании образовательного процесса.

Дело в том, что притязания санитарных правил выходят далеко за рамки санитарно-гигиенических требований и совершенно необоснованно вторгаются в сферу организации самого образовательного процесса, диктуя,

какую подбирать мебель, как её расставлять, как и какие занятия проводить с детьми и т. п. Санитарные правила претендует на то, чтобы выступать единственным «законным» проектировщиком предметно-пространственной среды, требуя её жёсткой унификации в образовательных учреждениях в соответствии с нормативами.

Исходя из фундаментальных психологических концепций и исследований восприятия предметно-пространственной среды (К. Левин, Дж. Гибсон, Р. Арнхгейм и др.), а также учитывая анализ психолого-педагогических работ, посвящённых проектированию предметно-пространственной среды в детском саду (С. Л. Новосёлова, В. А. Петровский с соавт.3, и мн. др.), можно наметить несколько принципов конструирования предметно-пространственной среды в дошкольном образовании, ориентированных в самом общем виде на три группы адресатов: профессиональных проектировщиков (архитекторов и дизайнеров), гигиенистов, педагогов-практиков.

Основным условием или принципом в иерархии требований стоит принцип соответствия предметно-пространственной среды форме и содержанию образовательного процесса, который на каждой ступени образования отличается специфичностью и большей или меньшей степенью вариативности.



Остальные принципы связаны с реализацией этого основного условия.

Принцип полифункциональности среды: предметно-пространственная среда должна открывать множество возможностей для совместной деятельности взрослого с детьми и самостоятельной детской активности, обеспечивать все составляющие образовательного процесса, и в этом смысле должна быть многофункциональной.

Принцип трансформируемости среды связан с её полифункциональностью — это возможность изменений, позволяющих, по ситуации, вынести на первый план ту или иную функцию пространства (в отличие от монофункционального зонирования, жестко закрепляющего функции за определенным пространством).

Принцип вариативности: сообразно характеру современного образовательного процесса должен быть представлен рамочный (стержневой)

проект предметно-пространственной среды как прототип для разнообразных конкретных вариантов среды, разрабатываемых уже самими педагогами-практиками.

Эстетический аспект среды присутствует не как статичное внешнее оформление (единый стилевой интерьер), отдельное от функциональной составляющей, а как момент «красоты», открывающейся субъекту, в основном при изменении, трансформации привычной среды или в ансамбле разностильных вещей.

Также при разработке организационной модели интерактивной модультеки для старших дошкольников с ОВЗ для нас важны были и организационно-методические принципы:

1. Свободного выбора – выражается в свободе выбора ребенком деятельности, которую он будет осуществлять (что он будет делать), и условий ее реализации: с кем, как, в какой зоне РППС, что будет использовать и др.

2. Сотрудничества – проявляется в стимулировании выбора ребенком партнера своей деятельности и сотрудничества как способа взаимодействия с ним, т. е. обеспечение возможности сотрудничать в системе «ребенок – ребенок», «взрослый – ребенок».

3. Стабильности-динамичности – предусматривает при наличии стабильных элементов (модулей) среды возможность ее изменения как взрослым, так и самими детьми (в соответствии с календарно-тематическим планом, образовательными задачами, временем года, возрастными особенностями, а также предпочтениями, настроением и изменяющимися возможностями детей и др.).

4. Максимальной активности детей – предусматривает возможность проявления максимальной активности детей как в осуществлении самой деятельности, так и создании условий для ее реализации (определять элементы среды, местоположение материалов, изменять внешний вид, оформление и пр.); отражает также положение взрослого «рядом», а не «над» ребенком как через предлагаемое содержание материалов и оборудование, так и через его размещение.

5. Статичности-подвижности – выражается в том, что с одной стороны, ребенку обеспечивается возможность свободной ориентации в знакомой среде и, следовательно, надежности, уверенности и защищенности, а с другой – закладывается возможность изменять, вносить новое в соответствии со своими интересами, настроением.

6. Функциональности – означает, что в созданной среде находятся материалы, востребованные детьми с развивающей функцией.

7. Комплексирования и свободного (гибкого) зонирования – предполагает размещение материалов в определенных функциональных пространствах, позволяющих детям заниматься одновременно разными видами деятельности, не препятствуя друг другу.

8. Оптимального сочетания «свободного» и «регламентированного» пространства – предполагает наличие в группе «свободного» пространства, которое обусловливает возможность самоорганизации детей в пространстве

группы для реализации самостоятельной деятельности в соответствии со своими замыслами и «регламентированного» пространства как специально созданного педагогом для решения психолого-педагогических задач. [2]

На основе всех указанных принципов мы попытались разработать скомпилированную модель (рамочную конструкцию) РППС группового помещения как основного пространства жизни детей в детском саду.

Добавив принцип формирования инфраструктуры ДОО в соответствии с ФГОС ДО – принцип поддержки инициативы детей в различных видах деятельности, мы смогли предложить нашу версию организации РППС в формате интерактивной модультеки, которая исходит из специфики особенностей и образовательных потребностей детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ и учитывает все основные виды детской деятельности (культурные практики), стимулирующие развитие познавательных инициатив старших дошкольников с ограниченными возможностями здоровья.

Общая модель образовательного процесса в детском саду включает две структурные составляющие:

1) развивающие занятия в форме непринуждённой партнерской деятельности взрослого с детьми и

2) свободную самостоятельную деятельность детей. [3]

Содержательной базой образовательного процесса должны быть созвучные дошкольнику основные виды деятельности или культурные практики, которые вносит в его жизнь партнёр-взрослый и которые затем реализуются в свободной деятельности ребёнка — индивидуально или совместно с другими детьми.

К этим основным культурным практикам, через которые ребёнок входит в мир культуры, мы относим следующие:

— игровую деятельность,

— продуктивную деятельность,

— познавательно-исследовательскую деятельность,

— чтение художественной литературы.

На материале четырёх указанных культурных практик развёртывается ещё одна, чрезвычайно важная для развития дошкольников — коммуникативная практика.

Все культурные практики должны иметь подкрепление в предметной среде.

Нет однозначного соответствия между видом культурной практики и материалом. Многие материалы полифункциональны — они могут использоваться и для игровой, и для продуктивной, и для исследовательской деятельности.

Так же и пространство группового помещения должно стать полифункциональным в каждой из его частей, которое достаточно разделить на три функциональные части:

1) зона для спокойной, по преимуществу, деятельности (условно — «спокойная» зона);

2) зона для деятельности, связанной с экстенсивным использованием пространства — активным движением, возведением крупных игровых построек и т. п. (условно — «активная» зона);

3) рабочая зона.

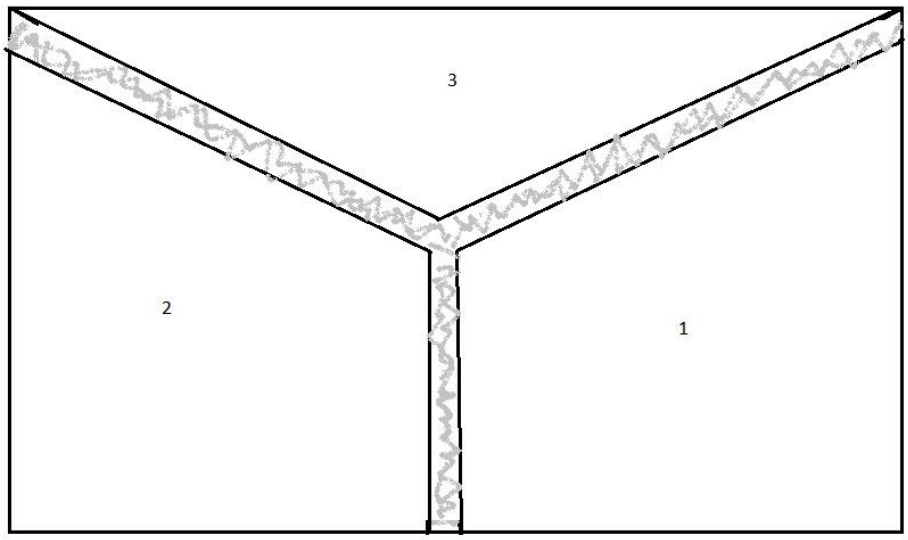


Рис. Условная схема пространства группового помещения

1 – рабочая зона, 2 – спокойная зона, 3 – активная зона. Зашумленные сектора – подвижные границы между зонами (места хранения материалов).

Все части пространства, в зависимости от конкретных задач момента, должны обладать возможностью изменяться по объёму — сжиматься и расширяться, то есть иметь подвижные, трансформируемые границы.

Образно говоря, пространство должно быть «пульсирующим», чтобы каждая зона при необходимости могла вмещать всех желающих. Это очень важно в аспекте групповой динамики — тенденции дошкольников «заражаться» текущими интересами сверстников и присоединяться к их деятельности.

Для детей все зоны должны быть семантически обозначены. Семантическими (смысловыми) маркерами-метками могут быть хранящиеся на границах зон материалы для разного рода активности.

Поэтому стабильную учебную зону необходимо превратить в полифункциональное, трансформируемое рабочее пространство. Оно должно с лёгкостью менять свой облик, принимая как бы три ипостаси. Это может быть, во-первых, «мастерская» (для занятий продуктивной деятельностью), во-вторых, «лаборатория» (для занятий познавательно-исследовательской деятельностью) и в третьих, место свободной деятельности детей по интересам — вне занятий со взрослым.

Каждая зона пространства должна располагать детей к нескольким видам деятельности — культурным практикам (в зависимости от ситуации и времени).

При этом какие-то культурные практики тяготеют в большей мере к той или иной части пространства. Например, продуктивная деятельность больше

тяготеет к рабочей зоне (рисовать, лепить, конструировать — удобно на столах), хотя в каких-то разновидностях она может осуществляться и в активной зоне (например, совместное конструирование из крупного напольного строительного материала). Чтение и рассматривание книг — тяготеет к спокойной зоне, хотя не исключает и рабочую.

Какие-то культурные практики реализуются во всех зонах без исключения. Например, игра в её разновидностях: подвижная с правилами или совместная ролевая — в активной зоне, режиссёрская с настольными переносными макетами, настольная игра с правилами — в спокойной или рабочей зоне. Так же все пространство захватывает и познавательно-исследовательская деятельность. Следует различать собственные границы зон (вдоль стен, наглухо закреплённых шкафов, стеллажей) и подвижные границы между зонами (перемещающиеся стеллажи, витрины, ширмы, двухсторонние мольберты, крупные объёмные модули и т. п.).

Чтобы каждая часть пространства эффективно работала, следует соответствующим образом разместить материалы — на границах и внутри зон: притянуть к зоне материалы, необходимые для культурной практики, развертываемой здесь по преимуществу, расположить на границе двух зон материалы, часто используемые в обеих.

Примерная смысловая маркировка зон, их оборудование и материалы на границах могут выглядеть следующим образом.

✓ Рабочая зона

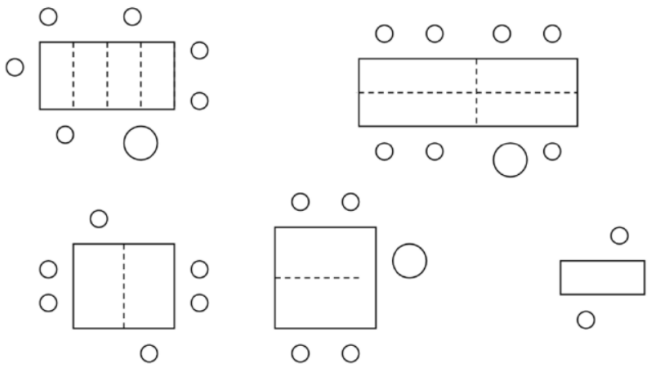
Пространство зоны: лёгкие столы (на двоих), соединяющиеся в общий стол, или большой общий стол-трансформер, передвижная двусторонняя доска (на колёсиках).

На собственных границах зоны — на стеллажах, открытых полках шкафов, лёгких столах:

– для продуктивной деятельности — изобразительные, бросовые материалы, настольные конструкторы;

– для познавательно-исследовательской деятельности — объекты для экспериментирования (в том числе песок-вода), образно-символические и нормативно-знаковые материалы.

Расположение столов в рабочей зоне может быт следующим:



✓ Спокойная зона

Пространство зоны: небольшой ковёр, лёгкие банкетки или диван-трансформер, один-два лёгких столика.

На собственных границах зоны — на стеллажах, открытых полках шкафов, лёгких столах:

– 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;

– для игровой деятельности — настольные игры с правилами, наборы для сюжетной режиссёрской игры.

✓ Активная зона

Пространство зоны: ковёр (небольшой, легко перемещающийся или убирающийся — по ситуации). На собственных границах зоны — на стеллажах и лёгких столах:

– для сюжетной игры — игрушки разных сюжето-образующих типов, в том числе напольные тематические строительные наборы, переносные игровые макеты;

– для продуктивной деятельности — крупные напольные конструкторы.

На границах между зонами (границы зон — подвижные):

– между спокойной и активной зонами — крупные универсальные игровые маркеры пространства (легко перемещаемые), разнообразные ширмы (до 50 см высотой), объёмные напольные модули;

– между активной и рабочей зонами — перемещаемые стеллажи с лёгким оборудованием для подвижных игр с правилами, объёмные напольные модули;

– между спокойной и рабочей зонами — перемещаемые стеллажи с настольными играми с правилами, материалами для познавательно-исследовательской и продуктивной деятельности.

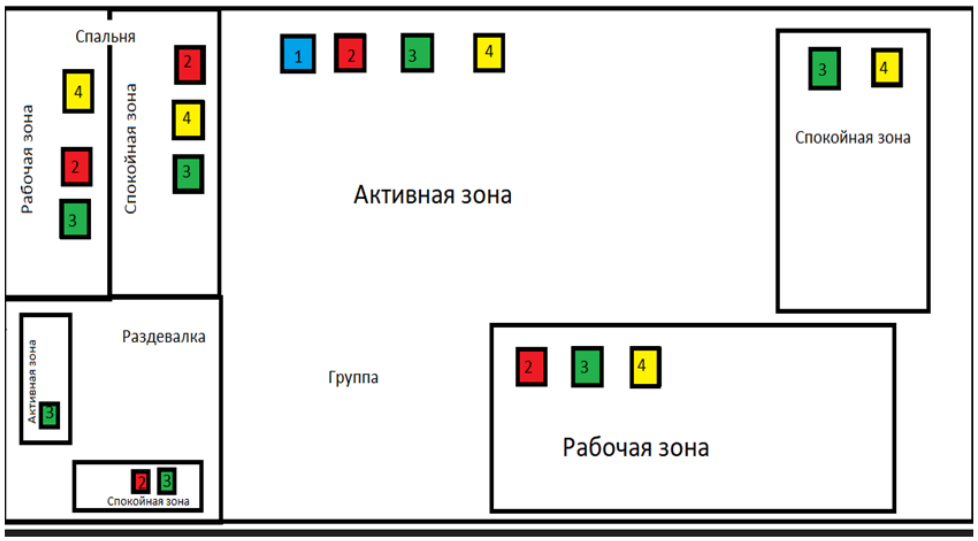
Каждая функциональная зона представлена модулями познавательных инициатив детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ: модуль творческой инициативы, модуль инициативы как целеполагания и волевого усилия, модуль коммуникативной инициативы, модуль познавательной инициативы–любознательности).

Расположение функциональных зон будет меняться с периодичностью 1 раз в 2-3 недели, реализуя принцип динамичности изменения окружающей среды.

Наполнение и наименования модулей первично разработано, но для уточнения и дальнейшего качественного их функционирования они будут корректироваться, что составит содержательную модель интерактивной модультеки по завершении второго этапа реализации инновационного проекта.

Примерные схемы, демонстрирующие организационные решения в нескольких групповых помещениях МБДОУ «Детский сад комбинированной направленности №384» г. о. Самара, представлены ниже.

<table>
<tr><td>Аварийный выход</td><td colspan="2">3.Модуль творческой инициативы</td><td colspan="2">5.Модуль инициативы как целеполагания</td><td colspan="3" rowspan="2">Пространство для игр познавательной инициативы</td><td colspan="2" rowspan="2">14. Модуль коммуникативной инициативы Магазин</td></tr>
<tr><td>2.Модуль познавательной инициативы</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">6.Модуль инициативы как целеполагания</td></tr>
<tr><td rowspan="4">1.Модуль инициативы как целеполагания</td><td colspan="2" rowspan="2">Пространство для игр творческой инициативы, инициативы как целеполагания</td><td colspan="2">7.Модуль коммуникативной инициативы Парикмахерская</td><td colspan="3">9. Модуль коммуникативной инициативы Автомастерская</td><td colspan="2">15.Модуль коммуникативной инициативы Больница</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">Пространство коммуникативной инициативы</td><td colspan="5">16.Модуль коммуникативной инициативы. Семья</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>10.Модуль инициативы как целеполагания</td><td>11.Модуль творческой инициативы</td><td>12. Модуль коммуни-кативной инициативы</td><td colspan="2">Пространство для игр познавательной или творческой инициативы, рассматривания (чтения) книг</td></tr>
<tr><td colspan="2">Пространство для игр познавательной или творческой инициативы</td><td colspan="5"></td><td colspan="2" rowspan="2">17.Модуль познавательной инициативы</td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>Вход в групповое помещение группы №1</td><td colspan="2">4.Открытая поли функциональная витрина</td><td colspan="2">8.Модуль инициативы как целеполагания</td><td colspan="2">Вход в кабинет</td><td>13.Модуль познавательной инициативы</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

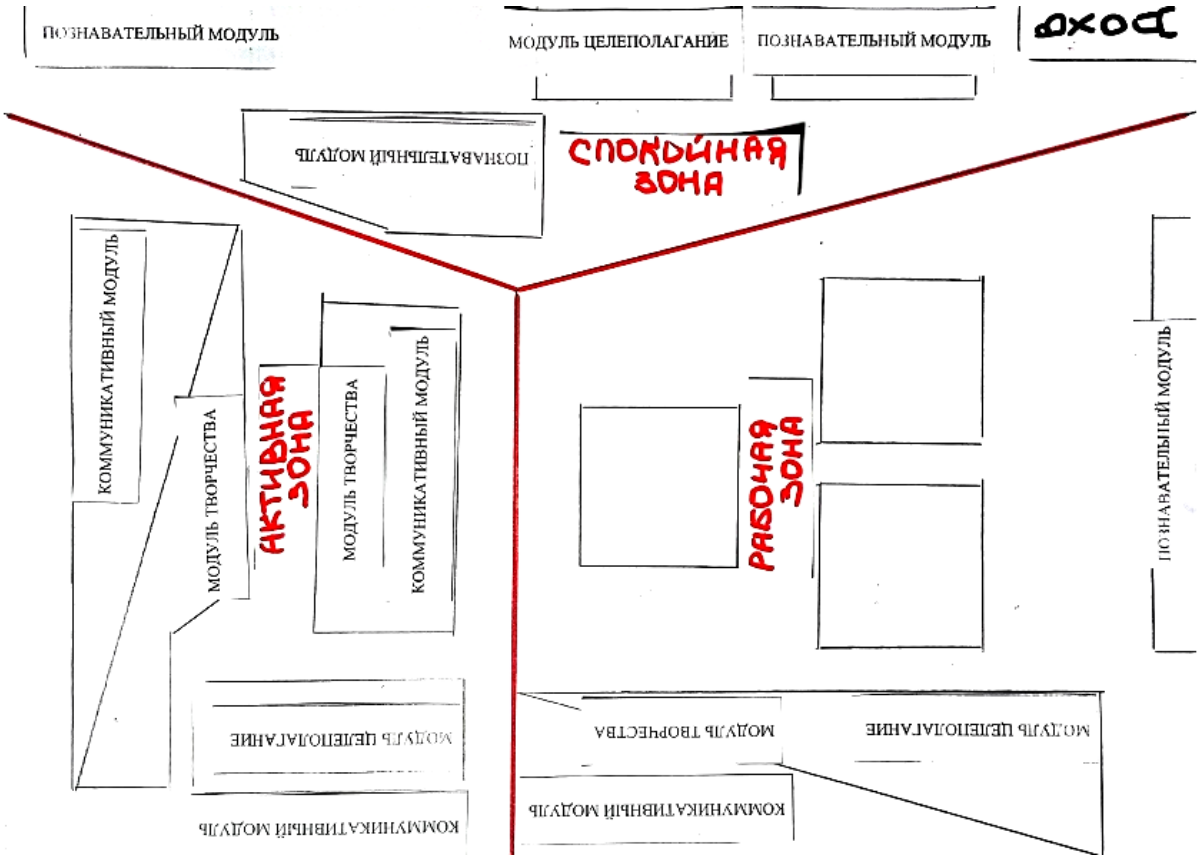


1 Творческая инициатива - ТИ

2 Инициатива как целеполагание - ИЦ

3 Коммуникативная инициатива-КИ

4 Познавательная инициатива - ПИ



Примерно такой представляется нам модель (рамочная конструкция) РППС группового помещения в формате интерактивной модультеки, адекватная специфике и общей структуре образовательного процесса старших дошкольников с ОВЗ.

Эта модель также отражает специфику того коррекционно-развивающего пространства, которое стимулирует формирование, развитие и проявление детьми интегративных качеств личности (способность к выбору, инициативность, самостоятельность):

– в выборе ими способов решения предложенных задач (заданий);

– в характере действий с представленными материалами и оборудованием;

– в характере отношений к реализуемой деятельности, самому себе как ее субъекту, взаимоотношений с партнерами и др.

Основой моделирования нашей модультеки стали не образовательные области, а культурные практики дошкольного детства, оказывающие влияние на развитие познавательных инициатив детей старшего дошкольного возраста. Таким образом, организационные модули концептуально имеют распределение по зонам, где повторяется их наличие.

Обозначения и маркировка модулей РППС, направленной на развитие познавательных инициатив старших дошкольников с ОВЗ

Нами были определены следующие цветовые обозначения модулей:

- Желтый – инициатива как целеполагание
- Красный – творческая инициатива
- Голубой – коммуникативная инициатива
- Зеленый – познавательная инициатива

Пиктографические изображения модулей были придуманы и разработаны совместно с детьми.



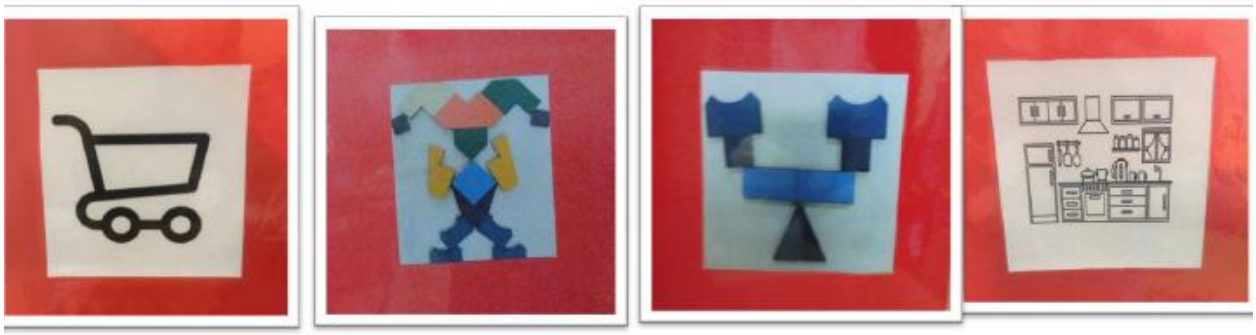
Маркеры модулей познавательной инициативы



Маркеры модулей творческой инициативы



Маркеры модулей творческой инициативы





Маркеры модулей коммуникативной инициативы



Маркеры модулей инициативы как целеполагание



8

Модули в пространстве групповых помещений



3

Модули в пространстве групповых помещений



4

Модули в пространстве групповых помещений







5

Модули в пространстве групповых помещений





Модули в пространстве групповых помещений



7

Модули в пространстве групповых помещений



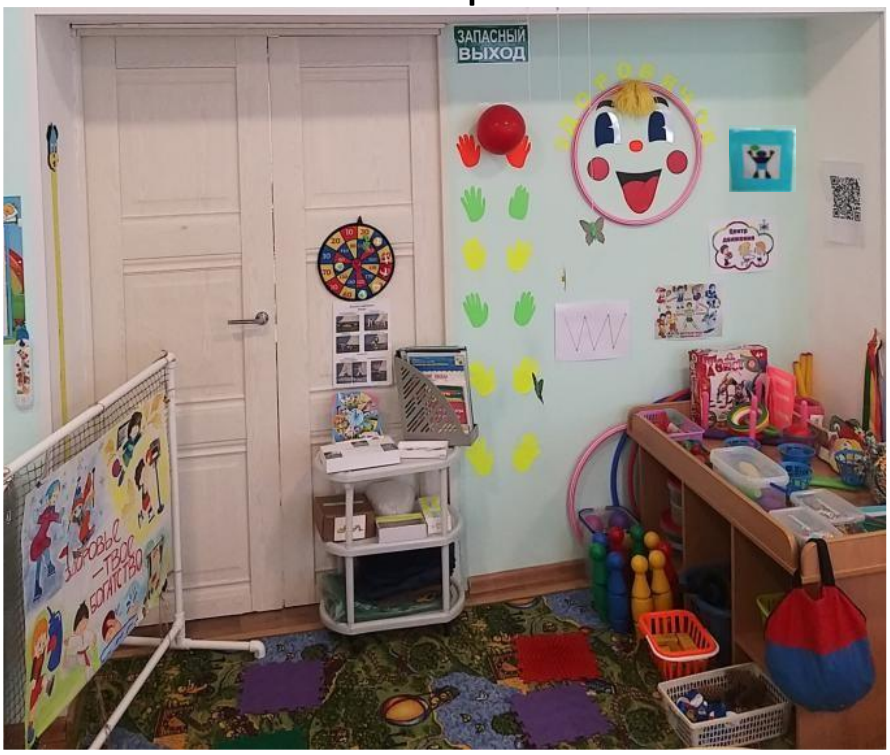
8

Модули в пространстве групповых помещений



9

Модули в пространстве групповых помещений



10

Модули в пространстве групповых помещений



12

Модули в пространстве групповых помещений



14



Модули в пространстве групповых помещений

20

Описание практики организации образовательных активностей и развития познавательных инициатив старших дошкольников с ОВЗ в условиях интерактивной модультеки
(средства, методы и приемы)

(н*екоторые из этих игр или заданий проводятся только с участием взрослого, некоторые дети могут организовывать и без участия взрослого, когда достаточно хорошо освоят этот вид деятельности)*

Инициатива	Средства	Методы и приемы
Коммуникативная инициатива	«План-бокс». Оборудование: «План-бокс» и набор картинок на липучках к нему у каждого ребенка.	Цель: определение и обозначение конкретных игр для развития инициативы, в которых будет участвовать ребенок в процессе свободной деятельности или ОД с несколькими вариантами игр на выбор. Ход игры: ребенок выбирает варианты игр самостоятельно или, согласуя их с товарищами (в случае планируемой совместной игры), возможно использование жеребьевки.
		Алгоритм работы с план - боксом На первом – «подготовительном этапе» – педагог вместе с детьми придумывал, создавал пиктографические изображения. Они идентичны модулям, только в уменьшенном варианте. (это была долгая работа 2 мес) учитываем их интересы, вместе с детьми придумываем свои символы, которые будут необходимы им в работе. 2 этап - тренировочный - рассказывает детям, что это за накопитель, что он хранится на детском шкафчике в раздевальной комнате. Объясняет, что каждому нужно выбрать, чем он хочет сегодня заняться: рисовать, конструировать, выполнять опыты, тренироваться и т.д. Вместе обследуют групповое пространство, рассматривают материалы, оборудования, игры, задания и т.д., которые для них подготовил педагог. Он сообщает, что предложенные задания ребята могут выполнить самостоятельно или в паре, подгруппе. Соотносят карточки-схемы модуля и план – бокса. Педагог демонстрирует, как будет выглядеть план – бокс с заполненными кармашками,

		На третьем этапе – «Совместное использование» – педагог обращает внимание детей на то, что выбрать задание, заниматься определенным видом деятельности в одном модуле могут несколько детей, но способы выполнения у каждого будут свои. Так, нарисовать медведя можно мелками, гуашью, карандашами. Педагог направляет, обучает детей, поддерживает у них желание оказать другому помощь, научить тому, что хорошо умеет делать сам. На четвертом этапе – и он является основным – деятельностным «Самостоятельное использование» план – бокса детьми – *происходит осознание ребёнком не только цели, но и мотивов выбора, способов ее достижения* Поэтому и содержание модулей включает различные материалы: (это макеты, перфокарты, алгоритмы, лабиринты, мини-квесты, мнемотаблицы, схемы и многое другое), *педагог тем самым способствует формированию у детей познавательных действий, умению выбирать нужное из усвоенных ранее навыков работы с предоставленной информацией, уважительного отношения к собственным результатам и к результатам деятельности окружающих.* Рассматривая органайзер, родители видят, чем был увлечен ребёнок.
	Интерактивные чемоданчики для организации сюжетно-ролевой игры	1. Обсуждается игровой замысел, исходя из интересов детей (может предложить воспитатель). 2. Разрабатывается сюжет игры: определяются события и действия игры, которые заносятся в технологическую карточку (воспитатель может предложить готовую карточку) 3. Собирается чемоданчик согласно технологической карточки. 4. Развёртывается игра согласно моделированию сюжетно-ролевой игры.
	«Что ты будешь делать, если…» Оборудование: игровые карты из папки «ОБЖ. Внимание! Опасность!» для планшета «Логико- Малыш» и настольной игры «ОБЖ: чтобы не попасть в беду» производителя «Десятое королевство».	Ход игры: ребята раскладывают на столе игровые карты с изображением различных ситуаций вниз картинками, по очереди бросают кубик, отсчитывают игровую карту. Перевернув ее, ребенок называет ситуацию и, подумав, отвечает на вопрос игры. Затем ребята предлагают свои варианты действий, объясняя их. Выбирается оптимальный вариант. Игра продолжается.

	«Речевые лепестки» Оборудование: авторская игра «Речевые лепестки».	Ход игры: на столе (на паласе) множество лепестков с предметными картинками, в середине стола центр цветка. Ребенок выбирает лепесток. Кладет к центру цветка и говорит первое предложение рассказа. Следующий ребенок кладет второй лепесток и говорит свое предложение, продолжая начатый рассказ и т.д. Участники игры следят, чтобы предложения рассказа были логически связаны по смыслу, комментируют если эта связь нарушается.
	«Угадай эмоцию» Оборудование: «Кубик эмоций», в дальнейшем карточки с изображениями эмоций (их больше).	Ход игры: перед началом игры взрослый напоминает ребятам названия эмоций. Участники сидят на паласе, по очереди бросают кубик эмоций. Ребенок должен изобразить эмоцию, выпавшую на кубике, назвать ее. Ребята сообщают, правильно ли он выполнил задание. При необходимости оказывается помощь товарищей. Позднее игра изменяется: на паласе лежат перевернутые картинки с изображениями эмоций, ребята по очереди выбирают картинку. Также ребенок должен изобразить эмоцию, назвать ее. Ребята сообщают, правильно ли он выполнил задание. Перед началом игры напоминать названия эмоций может ребенок-ведущий. При необходимости оказывается помощь товарищей.
	«Вопрос-ответ» Оборудование: палас, на котором сидят дети, мяч.	Ход игры: первый ребенок выбирает, кому он хочет задать вопрос, придумывает вопрос, озвучивает его и направляет мяч к выбранному товарищу. Тот ловит мяч, отвечает на вопрос, выбирает следующего игрока, задает ему вопрос и направляет мяч. И т.д. Вопрос должен иметь отношение к человеку, которому его задают.
	«Угадай и назови» Оборудование: «Зоологическое лото»	Ход игры: игроки получают игровые карты, ведущий выбирает одну из перевернутых картинок с изображениями представителей фауны. Не называя картинку и видовую принадлежность (животное, птица или рыба), он начинает описывать ее, называя части тела изображения, затем его пищу, затем среду обитания и т.д. до тех пор, пока дети не догадаются. На начальных этапах обучения игре сначала называется обобщающее понятие.
	«Угадай сказку» Оборудование: палас, на котором сидят дети, набор резиновых игрушек к сказке, «Загадочный домик» из картона.	Ход игры: на паласе стоит «Загадочный домик, в нем лежат игрушки персонажи сказки. Первый участник, определенный с помощью считалки, подходит к домику, развернутому к остальным участникам задней стороной. Через открытую дверь, не глядя достает игрушку, смотрит на нее, но не показывает товарищам. Затем ребенок начинает изображать персонажа. Ребята строят догадки до тех пор, пока не угадают персонажа. После чего первый участник выставляет игрушку перед

		домом, его место занимает второй участник. И т. д. до момента угадывания названия сказки. После чего набор игрушек в домике можно заменить. В разных группах сада наборы игрушек к разным сказкам, группы могут ими обмениваться.
	«Теплые гирлянды» Оборудование: бумажные заготовки для раскрашивания, пары варежек, перчаток, носков. Наборы акварельных красок, кисточки, фломастеры, цветные карандаши.	Методический прием: партнерские упражнения. Ход игры: дети получают задание создать пару варежек (носков, перчаток), чтобы сделать из них гирлянды для украшения группы к новому году. Они должны договориться выбрать из предложенных заготовок нужные (одинаковые по форме и размеру), нарисовать идентичный узор так, чтобы варежки были на обе руки (правая и левая).
	«Викторина» Оборудование: игра «Викторина первоклассника» (карточки с вопросами)	Методический прием: метод мозгового штурма. Ход игры: дети делятся на две команды, выбирают капитанов Ведущий-взрослый берет карточку с вопросом и читает его. Команда обсуждает ответ в течение 1-2 минут, капитан команды озвучивает ответ, объясняя его. Правильные ответы есть на карточках. За правильный ответ команда получает фишку. Далее отвечает на вопрос другая команда. В конце игры подсчитываются фишки, выбирается победитель.
	«Назови одним словом» Оборудование: предметные картинки по изучаемым в течение года лексическим темам, две магнитные доски, наборы магнитов, колокольчик	Ход игры: участники делятся на команды с равным количеством участников (не менее 3-х). каждая команда получает набор картинок, из которых часть картинок (по количеству членов команды) относятся к одному обобщающему понятию, остальные к разным понятиям. По сигналу колокольчика каждая команда выбирает картинки, которые можно назвать одним словом, прикрепляет их к магнитной доске, вспоминает название этого обобщающего понятия. Помощь другу при необходимости. После выполнения задания один из участников команды (в каждом раунде игры это будут разные дети) называет каждую картинку и обобщающее понятие. называет каждую картин.
	«Чей предмет лишний?» Оборудование: таблички на лентах, одеваемые на шею. К табличкам липучками крепятся предметные картинки.	Ход игры: с помощью считалки выбирается ведущий. Он в стороне выбирает предметные картинки и прикрепляет их к табличкам, одевает эти таблички детям на шею. Дети рассматривают таблички друг у друга, называют их. Ведущий спрашивает: «Чей предмет лишний?» Один из детей говорит, что его предмет лишний. Ведущий: «Почему ты так думаешь?» Ребенок отвечает распространенным предложением. Затем он становится едущим, игра продолжается.

	«Угадай, что задано» Оборудование: фишки для активации вопросительной деятельности детей.	Ход игры: Педагог говорит: «Сейчас я загадаю какой-нибудь предмет из тех, что находится в группе. Вы меня спрашиваете об этом предмете, а я буду отвечать. Нужно стараться задавать вопросы так, чтобы выяснить о предмете как можно больше. И не забывайте о том, что уже было сказано о загаданном предмете. За вопросы будут даваться фишки». Затем предлагается загадать предмет из окружающей остановки двум-трем детям. Взрослый остается равноправным участником игры. По окончании игры подводится итог – подсчитываются фишки.
	«Помощь друга» Оборудование: вырезанные из бумаги следы для раскладывания на полу.	Ход игры: Педагог заранее выкладывает на полу вырезанные из бумаги следы. Один из детей становится водящим после считалки. Ребенку предлагают определить правдивость того или иного факта: если утверждение верное – шаг вперед, если не верное – остается на месте. Если он принял неверное решение, товарищи поднимают руку и говорят: «Помощь друга!» Водящий сам выбирает того, кто окажет ему помощь. Исправив ошибку, он говорит: «Спасибо, друг!» Когда все шаги пройдены, выбирается другой водящий.
	«Истории из мешка» Оборудование: мешок с различными предметами.	Ход игры: дети делятся на пары-команды. Педагог кладет перед детьми мешок и говорит: В этом мешке много разных предметов. Давайте представим, что я нашла их на берегу моря. Каждый из вас может достать из него 1 предмет. А теперь в каждой паре придумайте историю про эти предметы. Как они оказались около моря? Кому они принадлежали? Что случилось с ними? Команда получит 2 балла, если рассказ будет один сразу про 2 вещи. Время на обдумывание 3 минуты. Начали! Я ставлю песочные часы. *Анализ выполнения упражнения:* Понравилось ли вам задание или нет и почему? Тебе понравилось (нет) вместе сочинять, что именно понравилось? Какая история тебе больше понравилась, почему? Чья команда заслужила 2 балла, почему?
	«Что в чудесном мешочке?» Оборудование: мешочек, знакомые детям предметы, которые могут в нем уместиться.	Дидактическая игра «Чудесный мешочек» Ход игры: Педагог укладывает какой-либо предмет в мешочек так, чтобы дети его не видели. «У меня есть чудесный мешочек. Но он может раскрыться и показать, что в нем есть, только если вы сумеете отгадать, что это за предмет. Для этого

		нужно у меня спрашивать об этом предмете, а я буду отвечать на ваши вопросы. Вопросы можно задавать разные. Главное, чтобы они вам помогли узнать о нем как можно больше». Игра продолжается 15-20 минут.
	«Забывчивый покупатель» Оборудование: игровая зона «магазин», на прилавке различные товары, не обязательно продукты.	Ход игры: Один ребёнок – «продавец», остальные дети – «покупатели». Продавца выбирают с помощью считалки. На прилавке «магазина» разложены различные предметы. Покупатель не показывает предмет, который хочет купить, а описывает его или рассказывает, для чего он может пригодиться, что из него можно сделать. Продавец должен понять, какой именно товар нужен покупателю.
	«Радио» Оборудование: палас, на котором сидят дети, игрушечный микрофон.	Ход игры: педагог, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня мы будем играть в новую игру, она называется «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, диктором. Сегодня по радиодиктор будет разыскивать детей нашей группы. Он будет кого-нибудь описывать, а мы по его рассказу узнаем, кто же потерялся. Педагог начинает игру. Нового диктора выбирают при помощи считалки.
	«Через стекло» Оборудование: палас, на котором сидят дети	Ход игры: детям предлагается сказать что-либо друг другу жестами, представив, что они отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Тему для разговора (очень простую и понятную) ребенку можно предложить, например: «ты забыл надеть шапку, а на улице очень холодно».
	«Магазин игрушек» Оборудование: игровая зона «магазин», на прилавке выставлены игрушки.	Ход игры: дети садятся полукругом перед игровой зоной «Магазин». Педагог, обращаясь к ним, говорит: -У нас открылся магазин. Посмотрите, сколько в нем красивых игрушек! Чтобы их приобрести, нужно выполнить одно условие: не называть ее, а описывать, при этом смотреть на игрушку нельзя. По вашему описанию продавец узнает ее и продаст вам. Первым покупает игрушку педагог, показывая, как надо выполнять правила игры.
	«Сказки по-другому» Оборудование: палас, на котором сидят дети	Ход игры: педагог зачитывает ситуацию, дети должны придумать, как-то же самое сказать другими словами, чтобы не обидеть и не огорчить собеседника. После прочитанной ситуации педагог уточняет, как человек отнесется к этим словам. Например, - Мама не купит тебе игрушку. - Мама купит тебе игрушку, когда у нее будут деньги. Ситуации могут быть разными: «Твоя поделка упала и сломалась», «Ты совсем не

		умеешь играть в футбол», «Ваш сын заболел» и другие.
	«Игра-ситуация» Оборудование: мяч среднего размера, палас, на котором сидят дети.	Ход игры: педагог предлагает детям разыграть ряд ситуаций: 1. Два мальчика поссорились – помири их. 2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его. 3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его. 4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним. 5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе. 6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее. 7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующеюся тебя книгу у библиотекаря. 8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять? 9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним. 10. Ребёнок плачет – успокой его. 11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе. 12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки. 13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке. 14. Дети завтракают. Витя взял кусочек хлеба, скатал из него шарик. Оглядевшись, чтобы никто не заметил, он кинул и попал Феде в глаз. Федя схватился за глаз и вскрикнул. – Что вы скажите о поведении Вити? Как нужно обращаться с хлебом? Можно ли сказать, что Витя пошутил. Если ребенок непонятно (неубедительно или недостаточно эмоционально) озвучивает свое высказывание, педагог обращается к остальным ребятам с вопросом: убедит ли он своих собеседников. Спрашивает, что и как лучше сказать в этой ситуации.
	«Секрет» Оборудование: сундучок с небольшими красивыми или интересными предметами,	Ход игры: ведущий раздает всем участникам по «секрету» из сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т.д.), кладет в ладошку и зажимает в кулак. Участники ходят по помещению и, снедаемые любопытством, находят способы

	размер каждого из которых позволяет ребенку спрятать его в руке.	уговорить каждого показать свой «секрет». Ведущий следит за процессом обмена «секретами», помогает наиболее робким найти общий язык с каждым участником.
	«Что такое хорошо, что такое плохо» Оборудование: мяч среднего размера, палас, на котором сидят дети.	Ход игры: участники сидят в кругу. Ведущий предлагает участникам продолжить фразу: «В детстве можно…» Если кто-то из игроков не согласен, подает звуковой сигнал (хлопает в ладоши). Автор предыдущей фразы спрашивает: «Почему ты так думаешь?», хлопавший объясняет свою точку зрения. В следующий раз возможен другой вариант. После того, как все участники высказались, ведущий предлагает продолжить предложение: «В детстве нельзя…» Игра проводится аналогично.
	«У медведя во бору» Цель: развитие коммуникативных навыков у дошкольников посредством подвижной игры Оборудование: «маска медведя, ориентиры, фишки разного цвет»	Сговор на игру «Собирайся народ, кто со мной играть идет!» Выбор ведущего Гномик золото искал и колпак свой потерял Сел, заплакал, как же быть – выходи тебе водить!
	Проблемная ситуация Цель: развитие умения у дошкольников решать проблемные ситуации	Ситуация: «Дети играют в поезд. Мальчик просится к ним в игру. Дети не хотят его брать» Разрешение ситуации: «Дети предложили ребенку роль машиниста»
	Партнерские упражнения Цель: выполнение упражнений в парах Оборудование: карточки с изображением упражнений разных движений	Инструкция: «Повтори движения, которые изображены на карточке у соседа»
	Дидактическое пособие «Волшебный зонт» Цель: стимулирование речевой активности. Пособие представляет собой переносной зонт, украшенный различными элементами (лентами, бабочками, цветами). К нему прикрепляются кармашки, в которых находятся карточки, картинки, связанные с определённой	-Игры с карточками: *«Расскажи мне»* - ребенок выбирает карточку с изображением и рассказывает о ней, отвечая на вопросы воспитателя или других детей. *Приём*: Использовать вопросы открытого типа, стимулирующие развернутые ответы: «Что ты видишь на этой картинке?», «Как ты думаешь, что происходит?», «Что было дальше?». *«Составь историю»*- ребенок выбирает несколько карточек и составляет историю,

	тематикой. Можно прикрепить различные насадки (например, маленькие игрушки, флажки, геометрические фигуры).	связывая их между собой. *Приём:* Предложить ребенку придумать начало, середину и конец истории. Помочь связать отдельные элементы сюжета, задавая вопросы о связи между картинками. *«Задай вопрос»* - ребенок выбирает карточку с вопросом и задает его другим детям. *Приём:* Помочь детям сформулировать четкий и понятный вопрос. Предложить варианты ответов, если ребенок испытывает затруднения. *«Эмоции»* - Ребенок выбирает карточку с изображением эмоции и рассказывает, когда он испытывал эту эмоцию или что может вызвать такую эмоцию. *Приём:* Создать безопасную и доверительную атмосферу, чтобы дети могли свободно делиться своими чувствами. Использовать «Я-сообщения» для выражения эмоций (например, «Я расстроен, когда…»). *«Профессии»* - Ребенок выбирает карточку с профессией и рассказывает о ней. *Приём:* Предложить разыграть сценку, где ребенок играет роль представителя этой профессии, общаясь с другими детьми. - Игры с ленточками: *«Нить разговора»* - Каждый ребенок выбирает ленточку и начинает рассказывать историю, связанную с цветом или длиной ленточки. Другие дети могут задавать вопросы и продолжать историю. *Приём:* Задать тему для истории, связанную с цветом ленточки (например, «Расскажи историю о чем-то красном», «Расскажи историю о дружбе, используя длинную ленточку»). *«Плетение разговора»* - Дети по очереди берут ленточки и связывают их вместе,

		при этом каждый рассказывает короткую историю, связанную с выбранной ленточкой. *Приём:* Поощрять детей к взаимодействию и созданию общей истории, связанной с плетением ленточек.
	«Настольный театр/Пальчиковый театр»: *Описание:* Набор фигурок, изображающих персонажей сказок, животных, людей и т.д. *Цель:* Развитие речи, артистических способностей, воображения.	*Приёмы:* Разыгрывание сказок и рассказов: Дети разыгрывают сказки и рассказы, используя фигурки настольного или пальчикового театра. Придумывание собственных историй: Дети придумывают свои собственные истории и разыгрывают их. Импровизация: Дети импровизируют, используя фигурки, и создают новые сюжеты.
	Спортивное оборудование: мячи, скакалки, обручи, кегли, эстафетные палочки, мягкие модули, туннели. Цель: создание условий для формирование коммуникации, взаимодействия, создавая естественную среду для общения и самовыражения.	*Приёмы:* Упражнения в парах и тройках: Дети выполняют упражнения, требующие взаимодействия друг с другом (например, передачи мяча, совместные прыжки). Эстафеты: Организация эстафет, требующих командной работы и согласованных действий. Соревнования: Проведение соревнований, где дети могут проявить свои спортивные навыки и умение работать в команде. Игровые методы. *Приёмы:* «Подари комплимент»: После выполнения упражнения или игры дети говорят друг другу комплименты, отмечая достижения и качества. «Обсуди тактику»: Перед началом эстафеты или соревнования дети совместно с воспитателем обсуждают тактику, распределяют роли и договариваются о действиях. «Оцени себя и друга»: После выполнения упражнения или игры дети оценивают свои достижения и достижения своих товарищей, делятся впечатлениями. «Помощник тренера»: Назначение детей помощниками тренера (на определенное время), которые могут помогать другим детям, раздавать инвентарь, напоминать правила.

		«Интервью со спортсменом»: После соревнований проводить интервью с детьми, задавая вопросы о их чувствах, результатах и впечатлениях.
Познавательная инициатива	«План-бокс». Оборудование: «План-бокс» и набор картинок на липучках к нему у каждого ребенка.	Цель: определение и обозначение конкретных игр для развития инициативы, в которых будет участвовать ребенок в процессе свободной деятельности или ОД с несколькими вариантами игр на выбор. Ход игры: ребенок выбирает варианты игр самостоятельно или, согласуя их с товарищами (в случае планируемой совместной игры), возможно использование жеребьевки.
	«Интеллект-карта» Оборудование: лист ватмана, предметные картинки, клей-карандаш, карандаши, фломастеры.	Методический прием: интеллект-карта. Ход игры: в первый день недели выбирается самый интересный вопрос по изучаемой теме, составляется интеллект-карта, раскрывающая ответ (ответы) на него. Ребята делают интеллект-карту вместе с воспитателем, привлекаются родители, вместе с которыми дети, также, ищут информацию дома, подбирают картинки. Если картинки найти не удалось, их рисуют на интеллект-карте.
	«Игры-вкладыши» Оборудование: рамки-вкладыши с буквами алфавита, набором цифр и геометрических фигур.	Ход игры: ребенку демонстрируется собранная рамка-вкладыш, затем из нее высыпают содержимое. Ребенку предлагают заполнить рамку буквами (цифрами, фигурами). Помощь взрослого в виде концентрации детского внимания вербальными средствами.
	«Закончи предложение» Оборудование: наборы предметных картинок, магнитная доска, магниты.	Методический прием: поисковая игра. Ход игры: на магнитной доске закреплены картинки. Дети по просьбе педагога называют их (актуализация лексики). Педагог озвучивает незаконченное предложение, ребенок должен выбрать на доске подходящую по смыслу картинку, назвать ее и назвать предложение целиком. Следующий игрок продолжает другое предложение.
	«Математические слова» Оборудование: набор букв алфавита и математических знаков. Магниты. Магнитная доска. Схемы-задания. Например: КОС+РУМ-СУ+ОВ-М+А=КОРОВА	Ход игры: ребенок (или 2-3 детей) выкладывает «математическое слово» на магнитной доске, совершает с ним действия по схеме (буквы, стоящие после знака «-» убираются). Получает итоговое слово и читает его. Затем отвечает на вопрос «Что это?» или «Кто это?»
	«Найди отличия» Оборудование: Пары сюжетных картинок с отличиями (от 3 до 10)	Ход игры: пары детей рассматривают свои картинки, отмечают графически отличия, считают их, стараясь найти все до одного. Побеждает пара, которая быстрее других нашла все отличия.
	«Кто изображен на картинке?» Оборудование: картины со скрытыми изображениями предметов.	Ход игры: Дети парами или индивидуально отыскивают в сочетании линий на картинке силуэты различных зверей, птиц, рыб, насекомых. Каждое найденное животное отмечают фишкой. Нужно отыскать как можно больше животных.
	«Кто обитает на дне океана?»	Ход игры: картинки с изображением морских обитателей приклеиваются на дно

	Оборудование: прозрачная стеклянная емкость для запекания; прозрачный стакан; краситель синего цвета; вода; картинки «Морские обитатели».	прозрачной емкости. Наполняем ее водой и окрашиваем в синий цвет. Но так, чтобы картинки на дне емкости не было видно. Опускаем перевернутый стакан вертикально вниз, и аккуратно передвигаем его по дну, рассматривая картинку. Нужно найти, узнать и назвать всех морских обитателей.
	«Дружные краски» Оборудование: гуашь (желтая, синяя, красная, белая), баночки для воды, палитры, салфетки бумажные и тряпочные, листы бумаги, ватман с контурным изображением цветка с восемью большими лепестками.	Цель: Создание условий, в которых ребёнок становится самостоятельным субъектом поисковой деятельности. Ход игры: у каждого из 4-х участников игры по одной краске. Этими красками они раскрашивают по одному лепестку цветка. Затем воспитатель предлагает подружить краски. Дети объединяются по парам. Смешивают на палитре краски, называют получившиеся цвета, вместе раскрашивают новым цветом лепесток. Каждый ребенок поочередно становится участником трех пар. Когда все лепестки раскрашены. Еще раз проговаривается, смешиванием каких красок получились новые цвета.
	«Удивительная радуга» Оборудование: прозрачный файл, 2 листа белой бумаги А4, черный спиртовой маркер, фломастеры.	Цель: Создание условий, в которых ребёнок становится самостоятельным субъектом поисковой деятельности. Ход игры: педагог предлагает ребенку (детям) нарисовать маркером на бумаге радугу с тучками, положить лист в файлик и обвести рисунок. Затем вставить поверх первого листа второй, чистый. Этот лист нужно двигать его вперед и назад, и черно-белый рисунок будет становиться цветным.
	«Радуга из Skitlles» Оборудование: большая плоская тарелка, упаковка Skitlles, вода.	Цель: Создание условий, в которых ребёнок становится самостоятельным субъектом поисковой деятельности. Ход игры: нужно разложить конфетки по кругу и аккуратно налить в центр немного воды. Далее ждем, что получится.
	«Цветная капуста» Оборудование: 4 стакана с водой, пищевые красители, листья капусты.	Цель: Создание условий, в которых ребёнок становится самостоятельным субъектом поисковой деятельности. Ход игры: нужно аккуратно добавить в каждый стакан пищевой краситель любого цвета и поставить в воду по одному листу капусты. Оставить их на ночь. Утром посмотреть, что с ними стало (они окрасились в разные цвета).
	«Цветные палочки» Оборудование: деревянные палочки для мороженого, баночки, вода, пищевые красители.	Цель: Создание условий, в которых ребёнок становится самостоятельным субъектом поисковой деятельности. Ход игры: утром в баночку с водой и растворенным в ней пищевым красителем помещаются деревянные палочки от мороженого. Краска станет подниматься по палочкам, через несколько часов дойдя до середины. После этого палочки переворачивают и ставят их в воду с краской другого цвета. Одна из палочек может окрашиваться уже через несколько минут, другим на это может потребоваться несколько часов. За это время краска на той палочке успела

		подняться почти до ее противоположного края. В результате получаются таким образом окрашенные палочки. При демонстрации опыта желательно не помогать палочкам окрашиваться, не трясти баночку с водой, чтобы ребенок убедился, что краска поднимается по палочкам сама, без посторонней помощи. Благодаря этому опыту дети наглядно видят не только действие капиллярных сил, но и смешение цветов, получение зеленого цвета смешением желтого и синего, оранжевого - смешением желтого и красного, фиолетового - смешением красного и синего. Можно получать различные оттенки этих цветов. А из палочек от мороженого, окрашенных таким образом, можно сделать различные поделки.
	«Из чего состоит черный цвет?» Оборудование: салфетки, фломастеры, стаканчики, вода.	Цель: Создание условий, в которых ребёнок становится самостоятельным субъектом поисковой деятельности. Ход игры: в центре салфеток нужно нарисовать кольца фломастерами. На одной салфетке — один цвет. В стаканчики наливают совсем немного воды (чуть прикрыть донышко). Салфетки сворачивают конусом и ставят в стаканчики. Сразу же можно наблюдать, как вода поднимается вверх по салфетке, превращая ее из белой в цветную. Достаем и расправляем салфетки. Обращаем внимание, что салфетка, на которой было нарисовано кольцо черным фломастером, не стала черной, а на ней проявились разные цвета. Тоже можно сказать и о салфетке с фиолетовым кольцом. Получается, что, воспользовавшись методом хроматографии, можно увидеть из каких цветов состоят черный, фиолетовый, коричневый и другие сложные цвета. Таким образом, можно сделать вывод, что черный — это не просто черный, а смешение различных цветов.
	«Рисование акварелью с солью и клеем» Оборудование: соль, холст, акварельные краски, клей.	Цель: Создание условий, в которых ребёнок становится самостоятельным субъектом поисковой деятельности. Ход игры: полотно нужно покрыть акварельными красками, цвета выбираем по вкусу, пока краски не высохли, добавляется несколько капель прозрачного клея, затем наша картина посыпается каменной солью. Соль создает невероятный эффект, впитывая пигмент из краски при высыхании.
	«Рисование в пакете» Оборудование: файл, лист бумаги, скотч, набор красок.	Цель: Создание условий, в которых ребёнок становится самостоятельным субъектом поисковой деятельности. Ход игры: внутрь файла, кладётся лист бумаги, на которой с помощью кисточки аккуратно наложены краски разных цветов. После этого берём скотч и заклеиваем

		края файла. Готовые файлы раздаются детям, а они в свою очередь дают волю фантазии и рисуют пальчиками в разных направлениях. Так же можно получить смешивание цветов между собой.
	«Смешивание цветов» Оборудование: лист бумаги, файл, набор акварельных красок, пузырек с растительным маслом, ватный диск, пипетка, стаканчики с водой, подкрашенной красками красного, желтого, синего цветов.	Ход игры: в нижней части листа акварелью разных цветов нужно нарисовать контурные изображения стаканов (желтый, фиолетовый, оранжевый, зеленый, красный, синий). Лист помещается в файл, файл сверху протирается ватным диском, смоченным растительным маслом. На верхнюю часть файла с помощью пипетки на расстоянии друг от друга (примерно 3 см) наносятся капли цветных водных растворов. Затем эти цветные капли зубочисткой перемещают в контурные изображения стаканов на листе (зубочистка ставится внутрь капли, при движении по файлу создает канавку). В изображения стаканчиков сложных оттенков сгоняют капли двух основных цветов.
	«Опросник» Оборудование: магнитная доска, лист с таблицей для опроса, магниты, фломастеры для заполнения таблицы.	Цель: Стимулирование инициативности детей и осознания ими собственной значимости. Методический прием: опросник Ход игры: Педагог озвучивает детям тему опроса и прикрепляет опросник на магнитную доску. Рядом располагаются фломастеры. В течение дня дети в удобное для них время заполняют опросник (знаки + или -; или цифры).
	«Найти клад» Оборудование: карта-схема для поиска клада, сундучок или мешочек с кладом.	Цель: развитие зрительно-моторной координации, пространственного мышления и внимания. Ход игры: педагог рассказывает детям, что в группе спрятан «клад» и показывает карту-схему, на которой крестиками обозначено начало пути, направление движения, промежуточные ориентиры, количество шагов в заданном направлении от предмета. По ходу движения дети называют направление, куда указывает стрелка, и как им нужно изменить направление движения.
	Лэпбук «Занимательная математика» Цель: формирование интереса к изучению математических понятий, развитие умения самостоятельно добывать знания, экспериментировать, анализировать и делать выводы.	Метод игровые технологии *Приёмы:* «Найди и посчитай»: Ребенок ищет на картинке определенное количество предметов и считает их. « Математический диктант»: Ребенок получает задания на слух (например, «Положи 3 синих круга и 2 красных квадрата») и выполняет их, используя различные предметы. «Состав числа»: Ребенок составляет число из меньших чисел, используя различные предметы или картинки.

		«Разложи по величине»: Разложить предметы по размеру (от самого большого до самого маленького, и наоборот). «Узнай фигуру»: Ребенок узнает и называет геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник). «Составь картинку из фигур»: Ребенок составляет картинку из геометрических фигур, используя шаблоны или самостоятельно. *Приёмы:* -Манипуляции с карточками, фишками, счетами. -Складывание геометрических фигур из разрезных частей. -Работа с моделью часов. *Приёмы:* «Задавание вопросов»: задаются наводящие вопросы, которые помогают детям найти ответ на загадку. *Пример:* Если слово «Собака», то можно спросить: «Это домашнее животное?», «Оно умеет лаять?», «Оно охраняет дом?». «Использование подсказок»: предоставление детям подсказок (например, описание предмета, синоним слова, картинка). *Пример:* Подсказка для слова «Солнце»: «Оно светит днем», «Оно дарит тепло». «Самостоятельный поиск информации: если дети не знают ответа на вопрос, предложить им самостоятельно найти информацию в книгах, энциклопедиях, интернете (под руководством воспитателя). «Своя игра»: после угадывания слова, предложить ребенку придумать свой вопрос по этой же теме. *Приёмы:*
	Игровое пособие «Поле Чудес» Оно представляет собой круг, разделённый на сектора с заданиями. В	Предлагать детям решать задачи, требующие нестандартного мышления.

	центре круга — вращающаяся стрелка, которая напоминает барабан в игре «Поле чудес». Цель: стимулирование познавательной активности, развитие интереса к новым знаниям, расширение кругозора, формирование умения самостоятельно искать информацию, анализировать, делать выводы и проявлять инициативу. Дидактические материалы игры и пособия: Игры на развитие внимания и памяти («Мемори», «Что изменилось?»). Игры на развитие логического мышления (пазлы, лабиринты, «Четвертый лишний»). Наборы карточек для классификации (животные, растения, транспорт). Логические блоки Дьенеша, палочки Кюизенера. Наглядные пособия: Картины, плакаты, схемы, таблицы,	Создавать ситуации, которые вызывают у детей удивление и желание узнать больше. Использовать проблемные вопросы: «Что будет, если…?», «Почему так происходит?». *Приёмы:* Предлагать детям проводить опыты и эксперименты, чтобы проверить свои гипотезы. Учить детей наблюдать за явлениями и делать выводы. Предоставлять детям возможность самостоятельно искать информацию в книгах, интернете и других источниках.

	отражающие различные области знаний (например, времена года, животный и растительный мир, строение человека, космос). Глобус, карта мира. Модели (например, Солнечная система, вулкан).	
Инициатива как целеполагание и волевое усилие	Игрушки и игры: разные виды конструктора, развивающие игры, настольные игры, сюжетные игрушки, головоломки. Материалы для творчества: Бумага, краски, карандаши, фломастеры, пластилин, глина, природные материалы (шишки, желуди, веточки, камешки, ракушки для создания природных композиций), бросовый материал (коробки, бутылки, пластиковые стаканчики, втулки от туалетной бумаги, ткань, нитки) для создания необычных конструкций. Книги: Сказки, рассказы, энциклопедии, познавательная литература.	Методы: Проблемные ситуации: *Приём:* Создание ситуаций, требующих от детей самостоятельного решения проблем и достижения определенной цели. *Примеры:* »Как разделить конфеты поровну?», «Как построить мост через реку?», «Как спасти тонущего зайчика?». *Приём*: Предложить детям решить творческую задачу (например, «Как изобразить шум дождя?», «Как передать настроение осени?», «Как слепить сказочного персонажа?»). Спросить, как они могут использовать разные материалы и техники для достижения цели. Проектная деятельность: *Приём:* Вовлечение детей в реализацию проектов, требующих постановки цели, планирования, организации и представления результатов. Помочь детям составить план работы, распределить обязанности и выполнить проект. *Примеры:* »Создание огорода на окне», «Изучение жизни муравьев», «Организация праздника для кукол». Самостоятельная деятельность: *Приём:* Предоставление детям возможности самостоятельно выбирать вид деятельности, материалы и способы достижения цели. *Примеры:* Предложить ребенку выбрать игрушку и придумать с ней игру, нарисовать рисунок на свободную тему, построить что-либо из конструктора. Творчество и экспериментирование: *Приём:* Поддержка проявления фантазии, изобретательности и нестандартного мышления.

		Примеры: Предложить детям придумать новые способы использования известных предметов, создать необычные поделки из бросового материала, провести эксперимент с водой и песком. «Пальчиковая живопись»: Предложить детям рисовать пальцами, ладошками, кулачками. «Кляксография»: Сделать кляксы на бумаге и предложить детям дорисовать их, чтобы получились какие-то образы. «Монотипия»: Нанести краску на гладкую поверхность, приложить к ней лист бумаги и получить отпечаток. <u>Игровые технологии:</u> *Приём:* Включение в процесс обучения элементов игры, чтобы сделать его более интересным и увлекательным. *Примеры:* Ролевые игры, квесты, викторины, соревнования, где нужно ставить цели и достигать их.
	Конструкторы строительные: • Деревянный строительный конструктор с домиками; • Деревянный строительный конструктор «Город»; • Пластмассовый большой конструктор. • коврик – трансформер «Автодорога»; • Игрушки для обыгрывания построек Конструкторы технические (для моделирования): • Конструкторы из серии »Лего» • Объемные конструкторы • Конструкторы магнитные, деревянные, гаечные, липкие Плоскостные конструкторы:	Использование мотивирующего материала. Это могут быть: момент неожиданности, видеообращение сказочного или вымышленного героя. Использование построек в сюжетно-ролевых играх. Например, можно придумать сказку или обыграть какую-либо ситуацию. Использование конструктора в качестве дидактического материала. Можно организовать дидактические игры: «Что лишнее?», «Что изменилось?», «Чудесный мешочек».

	• Мозаики • Геометрические мозаики • Мягкий конструктор Напольные конструкторы: • пластиковый напольный конструктор • напольные пазлы. • Игрушки для обыгрывания построек: куклы , фигурки животных, транспорт. • Бросовый материал: мелкий (тарелки и стаканчики одноразовые, катушки, коробочки из-под чая, продуктов) и крупный (коробки из-под обуви, ящики из-под конфет и печенья). Схемы для конструирования	
	• Материалы для изобразительной деятельности. 1 Краски акварельные и гуашь. 2 Цветные карандаши 3 Мелки для рисования (пастель) 4 Пластилин. 5 Кисти разных размеров. 6 Клеёнки для лепки, аппликации. 7 Цветная и белая бумага, цветной и белый картон, листы бумаги А-3. 8 Ножницы. 9.Баночки для воды. 10.Тарелочки для раздаточного материала. 12.Палитра. 12 Салфетки матерчатые и бумажные.	• Использование наглядного материала. Можно организовать выставки картин, репродукций, предметов быта, поделок, элементов костюмов. Наглядный материал нужно распределить так, чтобы дети могли свободно подойти к нему, рассмотреть и использовать. Создание эмоционально насыщенной среды. Можно знакомить детей с картинами, сказками, объектами окружающей среды, которые помогут увидеть красоту и проявить свои чувства. Наблюдения за природными явлениями и событиями. Использование игровых приёмов. Игры помогают развивать мелкую мускулатуру и координацию движений. Коллективное рисование. В такой деятельности дети могут сами распределять обязанности, осуществлять коллективный контроль, совместно преодолевать трудности, решать творческие задачи, проявлять инициативу. Словесные и настольно-печатные игры. Организуются с целью закрепления материала и как форма проведения занятия Метод моделирования. Применяется для развития у детей умения работать по

	13 Фломастеры • Альбомы с образцами для рисования. книжки-раскраски, альбомы «Учимся лепить», «Учимся рисовать». • Наглядные материалы. репродукции картин известных художников, демонстрирующие различные жанры (пейзаж, портрет, натюрморт), портреты живописцев. • Альбомы по декоративно-прикладному искусству («Гжель», «Хохлома», «Дымка» и прочее). • Образцы игрушек и предметов народного промысла. Матрёшки, свистульки, ложки деревянные расписные, гжельские чашки. • Пошаговые схемы рисования популярных объектов (человек в разных позах, кошка, собака, лошадь и другие животные, птицы, цветы). • папка с лучшими детскими работами; • Приспособления и инструменты для рисования в нетрадиционной технике (поролон, ватные палочки, зубные щётки, штампы, трубочки для коктейля и пр.); • раскраски самой разной тематики, трафареты с изображением животных, растений, фруктов, овощей, автомобилей и пр.; • Подборка заданий дорисуй по образцу	схемам. Использование нетрадиционных техник и материалов. Обыгрывание изображения. Как правило, этот приём применяется по окончании рисования или лепки, полученное изображение используется как своеобразный игровой предмет.

	• Дидактические игры художественно-эстетической направленности, например, «Составь пейзаж», «Составь натюрморт», «Жуки на цветах», «Дорисисуй-ка»	
Творческая инициатива	1.»Интерактивные чемоданчики» Обсуждается игровой замысел, исходя из интересов детей (может предложить педагог). Разрабатывается сюжет игры: определяются события и действия игры, которые заносятся в технологическую карточку (педагог может предложить готовую карточку) Собирается чемоданчик согласно технологической карточки. Выбирается пространство для игры согласно моделированию сюжетно-ролевой игры.	-сюжетно-ролевые игры 1.С/р игра «Семья» Цель: развитие у детей представлений о семье, семейных ролях и отношениях. Дети берут на себя роли (мама, папа, дети, бабушка, дедушка и т.д.) и разыгрывают различные жизненные ситуации: приготовление еды, уход за детьми, посещение магазина, работу, отдых, праздники и многое другое. 2. С/р игра «Турагентство» Цель: Формирование умения решать проблемные ситуации и договариваться. В игре дети берут на себя роли сотрудников туристического агентства (менеджеры, кассиры, уборщики) и клиентов, желающих приобрести тур. 3. С/р игра «Школа» Цель: Формирование положительного отношения к школе, расширение представлений о школьной жизни и профессиях. В игре «Школа» дети принимают на себя роли. Они разыгрывают различные ситуации из школьной жизни. 4.С/р игра «Библиотека» Цель: Расширение представлений о библиотеке и профессиях, связанных с ней. В игре «Библиотека» дети разыгрывают различные ситуации, связанные с посещением библиотеки: выбор книг, запись в библиотеку, участие в мероприятиях, работа с книгами, создание собственных книг. 5. С/р игра «Больница» Цель: Формирование представлений о работе медицинских работников, воспитание сочувствия и заботливого отношения к больным. В игре «Больница» дети берут на себя роли врачей, медсестер, пациентов, фармацевтов и других работников больницы. Они разыгрывают различные ситуации, связанные с посещением больницы. 6.С/р игра «Магазин»

		Цель: Формирование представлений о работе магазина и профессиях, связанных с ним. Дети разыгрывают различные ситуации, связанные с посещением магазина: выбор товара, взвешивание, упаковка, оплата покупки, доставка товара, прием товара и т.д. 7.С/р игра «Парикмахерская» Цель: Формирование представлений о профессии парикмахера, развитие творческого воображения и речи. В сюжетно-ролевой игре «Парикмахерская» дети берут на себя роли парикмахеров, клиентов, администраторов. Они разыгрывают различные ситуации, связанные с посещением парикмахерской. 8. С/р игра «Цирк» Цель: Развитие творческих способностей, артистизма, расширение представлений о цирковых профессиях и искусстве. Дети принимают на себя роли цирковых артистов, музыкантов, кассиров, зрителей. Они разыгрывают различные сценки из цирковой жизни: подготовка к представлению, выступление на арене, антракт, репетиции, покупка билетов, встреча зрителей и т.д. *Приёмы:* -создание тематических игровых зон («Магазин», «Театр», «Почта», «Салон красоты» и т.д); -использование ширмы как декорации для игры; *Приёмы:* -Кукольный театр: Цель: Развитие речи, воображения, артистических способностей. -Театр теней: Цель: Развитие воображения, творческого мышления, умения создавать силуэты. -Драматизация: Цель: Развитие речи, артистических способностей, умения выражать эмоции. <u>Метод творческие задания</u> *Приём:*

	«Многофункциональные ширмы» Цель: организация игрового пространства для игры. Плоскостные макеты Цель: создание условий для игр детей на макетной основе, которые способствуют обогащению их субкультуры. В группе появляется тематически многозначный маркер игрового пространства «наводящий» детей на возможную воображаемую ситуацию, объединяющий участников совместной игры (это может быть коробка, чемодан, пластиковая бутылка, лист картона и т.д.). Определяется сюжет макета исходя из интересов детей или задумке педагога. Макет «оживает», наполняется и дополняется разнообразным предметным материалом в зависимости от сюжета и игровых замыслов детей.	Использование ширмы в других видах деятельности: *Рисование:* За ширмой можно организовать место для рисования, где дети смогут экспериментировать с красками, мелками и другими материалами. *Лепка:* Ширма может использоваться для создания фона для лепки. *Конструирование:* За ширмой можно построить сказочный город или космический корабль. *Музыкальные занятия:* Ширма может использоваться для организации музыкальных игр и конкурсов. *Приёмы:* -Создание сюжетных композиций для игр: «Сказка на плоскости»: *Цель:* Развитие воображения, речи, умения пересказывать сказки. Дети создают плоскостной макет по мотивам любимой сказки, используя готовые элементы или изготавливая их самостоятельно. Затем они рассказывают сказку, перемещая персонажей по макету. «Мой любимый город»: *Цель*: Развитие пространственного мышления, знаний о городе, умения создавать композиции. Дети создают плоскостной макет города, используя готовые изображения зданий, транспорта, деревьев или рисуя их самостоятельно. Они могут размещать элементы по своему усмотрению, создавая собственный уникальный город. «Путешествие в космос»: *Цель*: Развитие воображения, знаний о космосе, умения создавать фантастические миры. Дети создают плоскостной макет космоса, используя изображения планет, звёзд, ракет и космических кораблей. Они могут придумывать собственные истории о путешествиях в космосе, перемещая объекты по макету. -импровизационные игры на заданные темы; -предложить придумать проблемную ситуацию, связанную с макетом (например, в городе случился пожар, в лесу заблудился человек) и найти решение проблемы, используя макет и имеющие знания.

	Пособие «Бабушкин сундучок» Это переносной сундучок с оборудованием, различными материалами, образцами, инструментами для творчества, алгоритмами действий. Это может быть изготовление различных изделий, игрушек, сувениров.	Игра «Придумай историю» (использовать макет как фон для придумывания историй); Игра «Профессии» (используя макет предложить разыграть сценки из жизни людей разных профессий); Игра «Путешествие» (используя макеты разных мест предложить совершить воображаемое путешествие) Игра «Экологическая сказка» (создать макет леса и реки и предложить детям придумать экологическую сказку о том, как нужно беречь природу). *Приёмы:* «Лоскутная мозаика». Состоит из разноцветных лоскутков ткани в виде различных геометрических фигур. С помощью этих лоскутков дети создают различные узоры, предметы окружающего мира. Делают путем наложения к основе. «Цветочная поляна». Состоит из напольных ковриков, сшитых в виде различных цветов (ромашек, колокольчиков, одуванчика и т.д.). Эти цветы можно разложить на полу и поиграть с детьми в бабочек, жуков, стрекоз, шмелей и т.д. Дети бегают и выбирают или находят названный цветок. Можно использовать как коврики для физических упражнений на физкультурных занятиях. Знакомятся с названиями цветов и учатся различать цвета. «Веселые ленточки». Состоит из поля с горизонтально и вертикально пришитыми на ней ленточками двух разных цветов. Дети путем плетения делают разные узоры, могут сделать разные геометрические фигуры и предметы окружающего мира (зверюшки, транспорт, буквы и т.д.). «Волшебные пуговки». Состоит из 2-х полей, на одном поле пришиты пуговицы, а на другом дырки для пуговиц. Путем застегивания пуговиц дети могут делать узоры, предметы, фигуры. «Тапочки». Состоит из двух тапок с пришитыми на ней фигурками разных зверюшек. С помощью тапочек дети могут делать гимнастику ног, соревноваться между собой в передвижении по комнате. Также используется в рассказывании сказки «Волшебный цветочек». Цветок сделан из бросового материала. Дети собирают и разбирают цветочек. Знакомятся со строением цветка (корень, стебель, листья,

		лепестки, тычинки). «Заплети косичку». Состоит из 4 веревок с петельками. Путем вдевания одну петельку в другую сплетается косичка Дети соревнуются между собой, кто быстрее сплетет косичку ,тот и побеждает. «Прокати клубочек по дорожке». Состоит из 4 полотен сшитого из конского волоса и 2 клубочка.(из конского волоса).Два полотна прямоугольной формы и на нем полоски волнообразные, зигзагообразные, разные ломаные линии. Дети должны прокатить клубочки по этим линиям. Два полотна круглой формы спиралеобразной линией. Дети должны прокатить ладошками клубочки по этим линиям.(конский волос колючий, поэтому массирует ладошки детей во время игры) «Бабушкин коврик». Полоска с приклеенным конским волосом. Одна полоска с черным волосом, а другая с белым волосом. Дети пропуская и чередуя пучок белого волоса между черными волосами стараются сделать узор бабушкиного коврика. «Любимый узор». Полотно с пришитыми на нем с крупными, круглыми бусинами и разноцветными шнурками или тесьмой. Дети должны оплетая бусинки разноцветными шнурками создать какой либо узор. *Приёмы:* - «Что произойдет, если…?»: Задавать детям вопросы, стимулирующие их к размышлению и поиску решений (например, «Что произойдет, если в аквариуме не будет воды?», «Что произойдет, если рыбка заболеет?»). - «Как помочь рыбке?»: Предлагать детям найти способы решения проблем (например, «Как сделать, чтобы рыбке было весело?», «Как построить для рыбки домик?»). *Приёмы:* -»Создадим свой аквариум» Предложить детям создать свой собственный аквариум, используя различные материалы и техники.

		-»Изучаем морских обитателей» Предложить детям изучить морских обитателей и создать энциклопедию с их изображениями и описаниями. *Приёмы:* «Сказки аквариума»: Предложить детям придумать и разыграть сказку о жизни в аквариуме. «Морское путешествие»: Организовать театрализованное представление, в котором дети отправляются в морское путешествие. «Создание диафильма/мультфильма» Предложить сфотографировать разные сцены в аквариуме, скомбинировать фотографии в мультфильм, написать текст и озвучить).
	Игровое пособие «Аквариум» Цель: мотивация детей к экспериментам и поиску оригинальных решений. Создаётся пространство для свободного творчества, где дети могут экспериментировать с различными материалами и способами самовыражения.	*Приёмы:* -Предоставление детям возможности выбирать тему, материалы, технику и способ выполнения работы. Например: «Сегодня мы будем рисовать. Вы можете выбрать любой материал и нарисовать все, что захотите». -Отказ от шаблонов и образцов: Не навязывайте детям свои представления о том, «как должно быть». Позвольте им свободно и оригинально выражать свои идеи. <u>Метод «создания проблемной ситуации»</u> *Приёмы:* -Предложите детям решить творческую задачу: »Как нам украсить группу к празднику?», «Как нам сделать куклу своими руками?». -Использование вопросов, стимулирующих воображение: »Что произойдёт, если мы смешаем эти краски?», «Как можно использовать этот предмет по-другому?». -Создание ситуаций, требующих поиска нестандартных решений: »У нас закончилась бумага. Что мы можем использовать вместо нее?» <u>Метод «творческой импровизации»</u> *Приёмы:*

	Материалы для творчества Для рисования: бумага (разных размеров и фактур), картон, обои, рулоны бумаги, краски (акварельные, гуашевые, пальчиковые), кисти (разных размеров и форм), карандаши (цветные и графитные), восковые мелки, пастель, фломастеры, маркеры, уголь, сангина, тушь, штампы, трафареты, губки, ватные палочки. Для лепки: пластилин, глина, соленое тесто, кинетический песок, масса для лепки, стеки, доски для лепки, формочки. Для аппликации и коллажа: цветная бумага, картон, ткань, фольга, нитки, пряжа, пуговицы, бисер, пайетки, бусины, природный материал (листья, шишки, семена), журналы, газеты, клей, ножницы. Бросовый материал: коробки (разных размеров и форм), баночки (из-под йогурта, крема), бутылки (пластиковые, стеклянные), рулоны туалетной бумаги, лотки для яиц, ватные диски, ватные палочки, трубочки для коктейлей, пробки, лоскутки ткани, тесьма, кружево, пуговицы, бисер. Музыкальные инструменты Бубны, барабаны, маракасы, треугольники, колокольчики, трещотки, ложки, деревянные брусочки, металлофоны,	-Предложите детям спонтанно создать что-то новое, не планируя заранее. Например, «Сейчас мы будем танцевать под музыку. Двигайтесь так, как подсказывает вам музыка».

	пианино (если есть возможность).	
	Сюжетно-ролевая игра «Магазин» • Игровая мебель прилавок • Атрибуты: касса, деньги, ценники, • Муляжи товаров. Муляжи овощей. фруктов, хлебобулочных изделий, колбасных изделий, кондитерских изделий • Тележка для покупок. • Сумки и кошельки. • Игровой костюм. «Продавец». • Алгоритм игры из шести картинок. Сюжетно-ролевая игра «Семья» • Игровая мебель диван, стол, кухня • Атрибуты: куклы, посуда, кухонная, столовая, утварь, коляски (летние, зимние) кровать, постельные принадлежности сумочки, кошельки одежда для кукол набор муляжей овощей и фруктов. Сюжетно-ролевая игра «Больница» • Игровая мебель: шкаф и стол, кушетка, ростомер • Ширма • Набор доктора (шприц, градусник, бинты, лейкопластырь, шпатель, фонендоскоп). • Форма врача (халат, шапочка, перчатки, маска). • Сумка-чемодан врача, телефон. • Карточки для больных, бланки для	ПЛАН БОКС направляет и планирует деятельность детей. Алгоритмы. Нарисованные планы Утренний круг Календарь дел на неделю. Внесение новых атрибутов в игру. Участие детей в раскладывании материалов в центрах. Создание проблемных ситуаций. Использование специальных карточек схем. Изготовление атрибутов своими руками: карточки, талоны, ценники, билеты, меню. Важно, чтобы атрибуты различных сюжетных игр были помещены в яркие пластиковые лотки или коробки, которые помечены специальными условными обозначениями. Это позволяет детям самим выбирать нужные атрибуты в соответствии с замыслом игры. Использовать загадки, сюрпризы, считалочки. Также можно начать игру с интригующего вопроса или напомнить об игре, в которую дети охотно играли раньше. Подводить итоги игры. По результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об её эффективности. Постепенно переводить игру детей на более высокую ступень Создавать атмосферу волшебства. Можно использовать «волшебные вещи» из сказки, чтобы «погрузить детей в сказку». Например, проводить «волшебный ритуал»: зажмуривать глазки, делать глубокий вдох, а затем с выдохом открывать их и осматриваться. Использовать театральные этюды. Создавать условия для совместной деятельности. Можно организовывать выступления детей старшего возраста перед малышами, спектакли с участием детей, родителей, сотрудников.

	заполнения, рецепты. • Сюжетные игрушки-животные. • Коробочки, имитирующие лекарства и препараты для животных. • Алгоритм игры из шести картинок. Сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская» • Кресло для клиента. • Столик для оборудования с зеркалом • Стульчики для ожидания. • Специальный набор для игры «Парикмахер»: фен, плойка, наборы кремов. • Специальные костюмы. Это могут быть фартук для мастера и накидка для клиента. • Куклы с послушными волосами. Для них у мастера должен быть не только специальная расчёска, но и наборы заколок, резинок и бантов. • Альбомы с образцами причёсок. Дети могут создавать причёски самостоятельно. • Алгоритм игры из шести картинок. Сюжетно-ролевая игра «Автомастерская» • Игровая мебель «Парковка» • автомобили среднего размера; • служебные автомобили среднего размера (например, «скорая помощь», «пожарная» и другие); • мелкие автомобили (легковые,	

	гоночные, грузовички и другие); • автомобили разного назначения, в том числе военная техника. • Набор инструментов автомеханика. Сюжетные мини-игры • «Маша и медведь» • «На ферме» • «Кафе у Барби» Центр ПДД • Костюм: жилет сотрудника ПДД, фуражки • Атрибуты: Макет «Улица» • Конструктор лего «Полицейский участок» • Деревянная железная дорога • Деревянный конструктор «Город». • Рули пластмассовые. • Заправка. • Набор дорожных знаков. • Мелкие автомобили разного назначения. • Дидактические игры: «Дорожные знаки», «Домино», «Чтобы не было беды». «Собери знак», «Собери машину» «Правила дорожного движения», «Чтобы не было беды», «Чудо-техника» • Лото «Виды транспорта» Центр «Музыки и театра»	

	• Музыкальные инструменты: • колокольчики, дудочки, погремушки, треугольники, бубны, музыкальные молоточки, ложки и другие. • Плоскостные инструменты - балалайки, гармошки, клавиатура. • Музыкально-дидактические игры: «Музыкальное лото», «Кто в домике живёт», «Весело-грустно», «Сколько нас поёт» и другие. • Аудиозаписи: произведения классической музыки, песен и музыкальных сказок. • Альбомы: «Портреты композиторов», «Музыкальные инструменты» • Ширма «Театр» • Куклы и игрушки для различных видов театра: плоскостной, пальчиковый, кукольный, перчаточный, настольный. • Театр пластилиновых миниатюр • Атрибуты для имитационных и хороводных игр: маски животных диких и домашних (взрослых и детёнышей), маски сказочных персонажей. • Аудиокассеты с записью музыки для сопровождения театрализованных игр.	

Литература:

1. Аверин С.А, Т. Волосовец Т.В Дошкольные образовательные модули – основа формирования развивающей среды ребенка. Журнал «Дошкольное воспитание» 09/2015 – С.10-13.
2. Дыбина О.В., Пенькова Л.А., Рахманова Н.П. Д87 Моделирование развивающей предметно-пространственной среды в детском саду: Методическое пособие / Под ред. О.В. Дыбиной. – М.: ТЦ Сфера, 2015. — 128 с.
3. Короткова Н. А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста. 2-е изд. — М.: Издательство «ЛИНКА-ПРЕСС», 2012. — 208 с.
4. Новые слова и значения: Словарь-справочник по материалам прессы и литературы 80-х годов / Под редакцией Е. А. Левашова. – СПб: Дмитрий Буланин, 1997. – 906 с.
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28
6. Петровский В.А., Кларина Л.М., Смывина Л.А., Стрелкова Л.П. Построение развивающей среды в дошкольном учреждении. – М, 1993
7. Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 (ред. от 08.11.2022) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»