

## СОВРЕМЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРЕДМЕТНО-ИГРОВОЙ СРЕДЫ ДЕТСКОГО ДОШКОЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ

*О.И. Расолько*

Одна из актуальных задач, которая стоит перед детским дошкольным учреждением на современном этапе – это создание предметно-игровой развивающей среды. Создание такой среды в соответствии с содержанием национальной образовательной программы «Пралеска» требует ориентации на концепцию целостного развития ребенка-дошкольника, что предполагает:

- Последовательное изменение предметно-игровой среды в соответствии с возрастом детей;
- Учет половых особенностей и предпочтений детей;
- Направленность на развитие целостных ориентаций ребенка в соответствии с общечеловеческими ценностями. Развитие положительных взаимоотношений между детьми;
- Стимулирование творческих замыслов детей, их индивидуальных творческих проявлений.

Остановимся на некоторых современных особенностях организации предметно-игровой среды детского сада.

Игрушки и предметно-игровая среда детского сада должны вызывать у ребенка положительные эмоции. Независимо от возраста дети играют с образными игрушками – это куклы, разнообразные зверюшки. Детям необходимы игрушки, лишенные внешней агрессивности, выполненные в приятной для глаз цветовой гамме, из качественных и безопасных материалов.

Образная игрушка для детей раннего и младшего дошкольного возраста должна быть мягкой, теплой, приятной на ощупь. Необходимо, чтобы ее величина была сообразна размеру детской руки, соответствовала особенностям развития моторики ребенка этого возраста. Поэтому, оптимальный размер куклы для детей раннего и младшего дошкольного возраста – 30 – 35 см. В группах раннего возраста детского сада сегодня часто можно встретить кукол, мало чем отличающихся по размеру от самого ребенка, тяжелых, плохо «слушающихся» ребенка. В играх детей этого возраста часто преобладают семейные отношения, поэтому им нужны куклы, которые могут «подыгрывать» ребенку, быть подвластны ему. Это куклы, имитирующие ребенка-грудничка и куклы-«ровесницы» ребенка.

Образная игрушка должна вызывать у ребенка разнообразные чувства. Поэтому для детей раннего и младшего дошкольного возраста важны пупсы-голыши, которые вызывают желание приласкать их, запеленать.

Для игрушек, с которыми играют дети среднего и старшего дошкольного возраста, важна эмоциональная выразительность. Выражение «лица» игрушки должно быть приветливым, удивленным, любопытным, веселым, грустным озорным и т.д. Наличие у образной игрушки разных эмоций возбуждает у ребенка фантазию, вызывает желание играть с такой игрушкой, включать ее в воображаемый мир. Сегодня можно увидеть множество мягких игрушек, но далеко не всегда они бывают наделены

внешней выразительностью. Поэтому среди многообразия мягких игрушек любимыми у ребенка становятся очень немногие.

Для ребенка старшего дошкольного возраста важна игрушка, с которой можно разворачивать не только разнообразные «семейные» сюжеты, но и кукла-подружка, которой можно доверять все свои тайны. Особенно это важно для девочек.

Семейные сюжеты остаются любимыми до конца дошкольного возраста. При этом их содержание в старшем дошкольном возрасте становится более сложным, многообразным. Поэтому дети обращаются не только к куклам-«малышкам», но и куклам-«школьницам», куклам-«взрослым». На наш взгляд, сегодня нельзя отрицать значимость куклы Барби, при всем неоднозначном отношении общественности к этой игрушке. Для современной девочки старшего дошкольного возраста – это идеал привлекательной девушки, которой она стремится быть и к которой девочка начинает относиться как к подруге. Барби выполняет свою роль в психическом развитии девочки в детском саду и дома, хотя, на сегодняшний день стоит задача поиска и создания аналогов этой куклы, основанных на традициях нашей культуры.

Для мальчика старшего дошкольного возраста важна образная игрушка, которая несет в себе черты мужественности, может вести «справедливые войны», выполнять функцию защитника. Именно поэтому мальчики старшего дошкольного возраста стремятся иметь в игровом обиходе солдатиков, воинов. Наличие некоторой степени агрессивности – естественная сторона игр мальчиков.

Требования к образной игрушке обусловлены возрастом детей. Так, ребенка дошкольного возраста вполне устроит кукла, которая может не закрывать глаза, когда ложиться спать, с которой нельзя снять одежду или расчесать. Более того, такие требования к кукле для малыша оправданы, так как часто глаза куклы становятся объектом детского экспериментирования, а одежда снимается ребенком с куклы для того, чтобы рассмотреть саму игрушку, а вовсе не с игровой целью.

Для девочки же старшего дошкольного возраста уже нужна кукла достоверная и подробно разработанная, у которой есть все то же, что у самой девочки или у взрослой девушки: одежда, предметы обихода и даже косметика. Тогда эта кукла начинает жить своей собственной жизнью. Она может ходить в гости, наряжаться, с ней могут происходить волшебные события, она может становиться принцессой, выходить замуж. Такие события насыщают игру старших дошкольниц не случайно.

Девочка старшего дошкольного возраста интересуется волшебными историями, сказками, главная героиня которых – красавица, царевна, принцесса, а события, происходящие с ней, заканчиваются свадьбой. Игровые сюжеты, которые сродни сюжету волшебной сказки, называются «архетипическими». Подобные события происходили в играх девочек на протяжении многих столетий. Становление девочки, ее внутреннего мира, ее половая идентификация, связаны со стремлением стать женщиной, у которой

есть семья, дети. Первоначально эти стремления реализуются и параллельно осознаются в играх.

У мальчиков сюжеты игр иные – в них находит отражение типичная для волшебных сказок последовательность событий - это угроза или препятствие, с которыми сталкивается герой, необходимость борьбы с этой угрозой, сама борьба и победа над неким врагом. Отсюда в творческих играх мальчиков преобладают военизированные сюжеты, которые также являются архетипическими.

Создавая игровую среду необходимо считаться с архетипами игровых сюжетов, учитывать, что в старшем дошкольном возрасте у мальчиков и у девочек эти архетипы разные, но они помогают ребенку осознать пол, свои возможности, свои женские или мужские качества. Игровая среда, которая традиционно складывается в детских садах, часто противоречит архетипу детской игры: не вполне учитывает половые предпочтения детей и возвращают ребенка в тот мир, который ему к концу дошкольного возраста становится неинтересен.

Вторая сторона предметно-игровой среды – это соответствие многообразию мира самой игры, которое не всегда учитывается в практике работы детских садов. Традиционно мы говорим о том, что ребенок любит играть в сюжетно-ролевые игры. Это безусловно так. Однако, сюжетно-ролевая игра требует особой предметно-игровой среды. Традиционно она включает тематические наборы «Больница», «Парикмахерская», «Магазин» и др. В практике работы детского сада эти наборы часто остаются неизменными на протяжении всего дошкольного детства.

Для сюжетно-ролевой игры ребенку, особенно в младшем дошкольном возрасте, нужны «ключевые» игрушки и атрибуты. Например, белый медицинский халат и фонендоскоп для игры в «Доктора» (без этих предметов ребенок вряд ли сможет ощутить себя врачом). При этом игровая среда должна помогать, а не мешать ребенку играть.

Предметно-игровая среда мешает игре, препятствует развитию игрового творчества, если она перегружена всевозможными атрибутами. Так, например, обилие баночек, бутылочек, бинтиков, «таблеток», разных медицинских инструментов приводит к тому, что ребенок много манипулирует с атрибутами, экспериментирует с ними, пробуя, что можно сделать. Игровые действия становятся стереотипными: доктор обязательно «слушает» больного, делает укол, выписывает рецепт. Места для выдумки и фантазии в такой игре практически не остается, так как игровая среда жестко сковывает действия ребенка. В этом случае игровой сюжет практически не меняется от младшего к старшему дошкольному возрасту. Выход из этой ситуации, на первый взгляд, кажется парадоксальным. Тематические наборы для сюжетно-ролевых игр необходимо минимизировать, сократив количество предметов и оставив только то, что действительно необходимо для разворачивания игры, а дальше все, что диктует игровой замысел, можно найти, обратившись к предметам-заместителям, кстати, их поиск сам по себе увлекательное дело.

Игровой мир детского сада должен соответствовать современной социальной действительности, тому, что ребенок видит, что ему интересно, что его эмоционально привлекает. Сегодня игры, с которыми дети играли многие десятилетия, постепенно уходят из нашей жизни. Например, традиционные игровые сюжеты «Магазин», «Парикмахерская», «Моряки» преобразуются в «Супермаркет» или «Мак-Доналдс», «Космические путешествия», «Салон красоты» и др. Неактуальной становится игра в «Почту». Предметно-игровая среда для сюжетно-ролевой игры не должна возвращать детей в ту социальную среду, которой на сегодняшний день не существует.

В традиционно сложившейся практике работы детского сада и по сей день существуют игровые материалы для игр вчерашнего дня, хотя часто дети их игнорируют. В этом случае предметно-игровая среда существует сама по себе, а ребенок со своими интересами сам по себе.

Создавая тематические наборы для сюжетно-ролевых игр, важно помнить, что детский сад не готовит ребенка к жизни как врача или парикмахера. Задача игры – помочь разобраться в сложном мире отношений между людьми, реализовать свое воображение и фантазию, пережить эмоции, связанные с развитием сюжета. Предметно-игровая среда должна этому способствовать, а не мешать.

Говоря о многообразии мира игры, нельзя забывать о том, что ребенка уже начиная с 3 лет привлекает менее известный вид сюжетной игры – режиссерская игра. Это игра, в которой ребенок не принимает игровую роль на себя, а передает все роли игрушкам, управляет ими, передвигает, говорит от имени игрушек, комментирует происходящее в игре. На рубеже среднего и старшего дошкольного возраста режиссерские игры становятся совместными, сосуществуют с сюжетно-ролевыми играми, а к концу дошкольного возраста начинают доминировать (самая популярная режиссерская игра девочек – это игра с куклой Барби). Соответственно в детском саду надо создавать условия для таких игр.

В младшем дошкольном возрасте для режиссерских игр детям требуются образные игрушки небольшого размера (до 10 см) – человечки, солдатики, герои мультфильмов и книг, мебель посуда. Режиссерская игра интенсивно развивает воображение ребенка, именно в ней дети с удовольствием используют многообразные предметы-заместители. Так, кирпичик из детского конструктора становится машинкой, бутылочка из-под маминых духов – пассажиром; кубики могут «разговаривать» между собой, превращаясь в персонажей детской игры. Поэтому не менее важно для развития режиссерской игры – наличие неоформленного игрового материала.

Условие проявления режиссерской игры – возможность играть в индивидуальном пространстве. Таким пространством часто становится стол или место под столом, на коврик, игрушки могут размещаться в ящике или коробке с невысокими стенками, в которых можно поместить игрушечную мебель, детали конструктора. Важно, чтобы игровой мир был отделен от внешнего мира, оставался на какое-то время неприкосновенным.

Богатство игрового мира включает еще одну разновидность игры, которая почти не требует игрушки – это игра-фантазирование. Это игра, в которой воображение проявляется максимально: мы видим, чем ребенок живет, дышит, что его интересует, каковы его оценки, куда стремится его фантазия. Чаще всего игра-фантазирование «произрастает из режиссерской игры детей, основывается на тех игровых материалах, которые использовались детьми ранее в режиссерских играх.

Традиционно в детском саду создаются условия для театрализованных игр. Однако, содержание театров должно меняться в каждой возрастной группе в силу того, что у детей изменяется интерес к литературным персонажам. Поэтому театральные герои не должны быть едины от младшего до старшего возраста, что, к сожалению, часто бывает в детских садах.

Отдельный разговор об играх с правилами. В этих играх существует элемент состязательности, выигрыша. Ребенка нужно учить тому, что игра с правилами – это такая игра, которая основана на достижении результата, на выигрыше: кто дальше бросил мяч, кто первым прибежал, кто быстрее собрал картинку. Состязательность и выигрыш могут быть связаны с компетентностью ребенка – умственной, физической и выигрыш, во многом, зависит от самого ребенка, от того насколько он сориентировался, вспомнил, классифицировал, обобщил и т.д. Выигрыш может зависеть от случайности. Игры типа «Лото», «Домино» - это игры на случайную удачу. В таких играх ребенку важно научиться принимать то, что он может выигрывать, а может и проигрывать. Эти игры оказывают очень высокий воспитательный эффект, но в том случае, если они сохраняют черты, присущие игровой деятельности. Как только мы начинаем в такой деятельности навязчиво обучать детей, ставить познавательные задачи, которые превалируют над задачами игры, игровая сущность сразу же выхолащивается.

В предметно-игровой среде детского сада должны быть представлены игры с правилами во всем многообразии: игры на развитие умственной компетентности ребенка разного образовательного содержания, материалы для игр на развитие физической компетентности, а также самые разнообразные игры на удачу.

Мы не можем перечислить для воспитателя все возможные конкретные материалы, необходимые для создания развивающей предметно-игровой среды в каждой возрастной группе. Во-первых, всю игровую деятельность невозможно охватить, во-вторых, в современном мире уже завтра могут появиться новые материалы и оборудование. Перечень конкретных материалов всегда будет недостаточным ориентиром, поэтому здесь очень важно само стремление педагога к разумному насыщению среды игровыми материалами.

Отсутствие ясных ориентиров приводит к тому, что зачастую в групповых помещениях детского сада много избыточного материала, в то же время многого не хватает. Это связано не только с объективными обстоятельствами, но и с человеческими свойствами воспитателя. Привыкая к «своему» групповому помещению, воспитатель не находит в себе сил

расстаться с «накопленным» материалом. Например, после выпуска детей в школу воспитатель берет младшую группу, а все материалы для старших дошкольников, пока бесполезные для малышей, остаются (если добавляются еще и подходящие для младших детей материалы, возникает перенасыщение игровой среды).

Еще одно психологическое свойство воспитателя, которое может приводить к искажению игровой среды – чрезмерное увлечение материалами нового поколения по принципу «новое – значит хорошее». Например, многие группы детского сада заполнены пазлами, которые вытесняют все традиционные настольные игры, имеющие гораздо большую развивающую ценность.

Также, в психологических особенностях воспитателя укоренен дисбаланс предметной среды в сторону преобладания «девчоночьих» материалов: они ближе женщине-воспитателю, к тому же создают ощущение безопасности, в отличие от игрушек, которые предпочли бы мальчики.

И в заключении хочется отметить, что любая игра, будь то режиссерская или сюжетно-ролевая, будь то игра с правилами или игра-фантазирование, - это деятельность, в которой ребенок должен получать удовольствие, никакой утилитарной цели у игры нет. Ребенок играет ради удовольствия, наслаждается этой деятельностью и в силу развития игровой деятельности развивается сам ребенок, совершенствуются его знания, его общение с окружающими людьми.

### **Заявка для участия в конференции.**

Прошу включить меня в программу международной научно-практической конференции «Актуальные проблемы и тенденции современного дошкольного образования».

**Фамилия:** Расолько

**Имя:** Ольга

**Отчество:** Ивановна

**Место работы:** кафедра общей и дошкольной педагогики, БГПУ

**Должность:** старший преподаватель

**Ученая степень:** -

**Ученое звание:** -

**Название доклада:** «Современные особенности предметно-игровой среды детского дошкольного учреждения».

**Проблематика:** Совершенствование качества дошкольного образования.

**Использование технических средств:** мультимедиа

**Адрес:** 220112, Минск, ул. Я.Лучины, д.24, кв.102

**Тел. Дом.** 299-16-63

**Подпись:**