

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ АКАДЕМИЯ ПОСТДИПЛОМНОГО
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

ИНСТИТУТ ДЕТСТВА

**ИГРА И ИГРУШКА:
ИННОВАЦИОННАЯ СРЕДА
РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА**

www.profbar.ru

Издание выпущено при поддержке Комитета по печати
и взаимодействию со средствами массовой
информации Санкт-Петербурга

В пособии рассматривается пространственно-развивающая среда для целостного развития ребенка: дается описание полифункциональной интерактивной среды для детей раннего и дошкольного возраста, соответствующая Федеральным государственным требованиям; предлагаются варианты занятий с детьми в полифункциональной среде.

*Рекомендовано к использованию в образовательных учреждениях
Экспертным научно-методическим советом
при Санкт-Петербургской академии
постдипломного педагогического образования*

Учебно-методическое пособие может быть рекомендовано для использования в практике работы педагогами образовательных учреждений различных типов и видов, реализующих общеобразовательную программу дошкольного образования, родителям детей дошкольного возраста, различным специалистам в области дошкольного образования, производителям детского игрового оборудования для получения необходимой информации о требованиях к современной предметно-развивающей среде в ДООУ.

Авторы-составители:

- д-р пед. наук, проф. **Л. Б. Баряева**;
 - канд. психол. наук, доц. **Ю. С. Галлямова**;
 - **Е. Д. Гудошникова**;
 - **Л. О. Макастрова**;
 - канд. пед наук **Т. А. Овечкина**;
 - **О.В. Югова**;
 - канд. пед наук, доц. **Н. Н. Яковлева**.
-
- Под редакцией ректора СПбАППО, профессора **С. В. Жолована**

Для реализации современных задач развития детей, стоящих перед дошкольным образованием, предметная развивающая среда должна:

- соответствовать принципу развивающего образования, целью которого является развитие ребенка;
- сочетать принципы научной обоснованности и практической направленности;
- обеспечивать единство воспитательных, развивающих и обучающих задач процесса образования детей дошкольного возраста;
- строиться с учетом принципа интеграции образовательных областей современного дошкольного образования;
- инициировать деятельность детей;
- учитывать специфику возрастных этапов развития ребенка, обеспечивать переход ребенка к следующему этапу развития;
- предусматривать решение образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности детей;
- обеспечивать организацию деятельности на адекватных возрасту формах работы с детьми, организацию ведущей деятельности дошкольников — игры.

Содержание настоящего учебно-методического пособия основывается на нормативных документах, регламентирующих защиту физического и психического здоровья детей, а также учитывает федеральные государственные требования по дошкольному образованию:

- Закон Российской Федерации от 24.07.98 N 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации".
- Закон Российской Федерации от 7 февраля 1992 года N 2300-1 "О защите прав потребителей" (с изменениями и дополнениями, вступающими в силу с 01.01.2010г.).
- Санитарные правила и нормы СанПиН 2.4.7.007-93 "Производство и реализация игр и игрушек" (утвержденные Постановлением Госкомсанэпиднадзора РФ 12 августа 1993 г. N 9).
- «Об утверждении СанПиН 2.4.1.2660 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях» (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 22.07.2010г. № 91).
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.11.2009 № 655 «Об утверждении и введении в действие федеральных государственных требований к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования».

В целях сохранения физического и психического здоровья детей дошкольного возраста, обеспечения их познавательно-речевого, социально-личностного, художественно-эстетического и физического развития производителям детской игровой продукции целесообразно учитывать следующие принципы:

- **принцип безопасности** (игрушка должна быть изготовлена из безопасных материалов; не должна негативно влиять на здоровье и эмоциональное благополучие ребенка; не провоцировать агрессивные действия; не отражать игровые сюжеты, связанные с безнравственностью и насилием; не вызывать нездоровый интерес к сексуальным проблемам, выходящих из рамок возрастной компетенции ребенка; не должна провоцировать ребенка на пренебрежительное или негативное отношение к национальным особенностям и физическим недостаткам других людей);
- **принцип полифункциональности** (возможность вариативного использования игрушки в соответствии с замыслом ребенка, сюжетом игры, в разных функциях);
- **принцип дидактической ценности** (игрушка выступает средством воспитания, обучения и развития ребенка);
- **принцип доступности** (игрушка должна учитывать возрастные особенности ребенка, уровень развития познавательных психических процессов, стимулировать деятельность ребенка, создавать необходимые условия для его самостоятельной активности);
- **принцип эмоциональной стимуляции** (игрушка должна соответствовать интересам ребенка; вызывать чувство радости);

В целях сохранения физического и психического здоровья детей дошкольного возраста, обеспечения их познавательно-речевого, социально-личностного, художественно-эстетического и физического развития производителям детской игровой продукции целесообразно учитывать следующие принципы:

- **принцип эстетичности** (игрушка должна быть привлекательной, не должна содержать ошибок в конструкции, способствовать формированию основ эстетического вкуса ребенка; приобщать его к миру искусства);
- **принцип динамичности** (игрушка должна обладать динамичными свойствами — подвижность частей, возможность собрать, разобрать, возможность комбинирования деталей);
- **принцип реалистичности** (игрушка должна на конкретных образах реально отражать действительность);
- **принцип дифференцированного подхода** (изготовление игрушек для детей с ограниченными возможностями здоровья с учетом отклонений в их развитии: зрения, слуха, опорно-двигательного аппарата и др.);
- **принцип творческой активности и проблемности** (игрушка должна способствовать разнообразным формам активности ребенка, предоставлять возможность ее преобразований, обладать возможностью решения вариативности игровых задач);
- **принцип соответствия анатомо-физиологическим особенностям детей** (соответствие росту, массе тела, размеру руки, дающей возможность захвата предмета и др.).

ОГЛАВЛЕНИЕ

- **Часть первая. Игры и игрушки в раннем и дошкольном возрасте**
- Ранний возраст: игры, игрушки, игровое оборудование
- Принципы и условия проведения игр и занятий с детьми раннего возраста
- Игры и занятия с использованием набора дидактических игрушек для детей раннего возраста
- Дошкольный возраста (3-7 лет): игры, игрушки, игровое оборудование

Отличительными характеристиками игрушек для детей раннего возраста являются следующие:

- **безопасность и прочность** (большинство из них ребенок ощупывает, берет в рот, бросает, стучит ими по окружающим предметам);
- **красочность, привлекательность** (внешний вид игрушек должен способствовать появлению первых эмоционально-эстетических представлений);
- **контрастность цвета** (игрушки должны быть окрашены в яркие цвета: предпочтительны синий, красный, желтый, зеленый, потому что именно эти цвета ребенок учится различать первыми);
- **развивающее содержание** (игрушка должна развивать быстроту реакций, точность, координировать движения, способствовать развитию хватательных движений, развивать зрительную и слуховую сосредоточенность ребенка).



ВИДЫ ИГР И ЗАНЯТИЙ С ДЕТЬМИ РАННЕГО ВОЗРАСТА:

- Знакомство с окружающим миром.
- Занятия с сюжетными игрушками.
- Предметные действия.
- Игры-занятия с применением вспомогательных предметов-орудий.
- Игры с природными материалами (песком, водой).
- Продуктивные виды деятельности.
- Занятия с использованием картинок.

ПРИМЕР ОПИСАНИЯ ИГРЫ ИЗ ПОСОБИЯ

- **Кто там спрятался?**
- **Возраст:** от 2-х лет.
- **Материал:** рамки-вкладыши «Лягушонок-рыбка» и «Щенок-котенок».
- **Содержание игрового занятия.** Взрослый кладет перед ребенком рамку с двумя фигурами-вкладышами: кружком и квадратом. Взрослый приподнимает кружок и говорит, заглядывая под него: «Ой! Кто *та-а-а-м*? Лягушка! Ква-ква! Посмотри!». После этого он вставляет вкладыш обратно и предлагает ребенку самостоятельно вытащить вкладыш и посмотреть. После круглого вкладыша переходят к квадратному: «А тут кто спрятался? Рыбка!» Затем ребенку предлагается «закрыть домики», вставить вкладыши на место, ориентируясь на их форму. Так же проводится занятие с треугольным и прямоугольным вкладышами (щенок и котенок), но при этом у ребенка вызывают соответствующие звукоподражания. Затем можно предъявить ребенку сразу две рамки и перемешать вынутые фигуры.

**ПРЕДСТАВЛЕНЫ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРИМЕРНОМУ АССОРТИМЕНТУ ИГР,
ИГРУШЕК, ИГРОВОГО ОБОРУДОВАНИЯ
ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (3–7 лет)**

- **Примерный набор физкультурного и спортивно-игрового оборудования для физкультурного зала дошкольного образовательного учреждения**
- **Примерный перечень физкультурного и спортивно-игрового оборудования для детей младшего дошкольного возраста (3-4 года)**
- **Примерный перечень физкультурного и спортивно-игрового оборудования для среднего дошкольного возраста (4-5 лет)**
- **Примерный перечень физкультурного и спортивно-игрового оборудования для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет)**
- **Примерный перечень игрового оборудования для познавательно-речевого развития детей младшего дошкольного возраста (3-4 года)**
- **Примерный перечень игрового оборудования для познавательно-речевого развития детей среднего дошкольного возраста (4–5 лет)**
- **Примерный перечень игрового оборудования для познавательно-речевого развития детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет)**
- **Примерный перечень игрового оборудования для социально-личностного развития детей младшего дошкольного возраста (3-4 года)**
- **Примерный перечень игрового оборудования для социально-личностного развития детей среднего дошкольного возраста (4-5 лет)**
- **Примерный перечень игрового оборудования для социально-личностного развития детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет)**
- **Примерный перечень игрового оборудования для художественно-эстетического развития детей младшего дошкольного возраста (3-4 года)**
- **Примерный перечень игрового оборудования для художественно-эстетического развития детей среднего дошкольного возраста (4-5 лет)**
- **Примерный перечень игрового оборудования для художественно-эстетического развития детей старшего дошкольного возраста (5 -7лет)**
- **Примерный перечень игрового оборудования для конструирования**

ОГЛАВЛЕНИЕ

- **Часть вторая. Полифункциональная интерактивная среда для развития детей дошкольного возраста**
- Полифункциональные комплексы в развитии детей дошкольного возраста
- Полифункциональная интерактивная среда темной сенсорной комнаты
- Полифункциональная среда светлой сенсорной комнаты
- Среда комнаты сенсомоторного развития



Темная сенсорная комната позволяет выполнять следующие процедуры психологического и психотерапевтического воздействия:

- релаксацию, снятие эмоционального и мышечного напряжения;
- стимулирование сенсорной чувствительности и двигательной активности детей, подростков, взрослых: развитие, коррекцию, а в ряде случаев и восстановление у них зрительно-моторной координации и сенсорно-перцептивной чувствительности;
- фиксирование внимания и управление им, поддержание интереса и познавательной активности;
- тонизирование психической активности за счет стимулирования положительных эмоциональных реакций;
- развитие воображения и творческих способностей детей, подростков и взрослых;
- коррекцию психоэмоциональных состояний.

Темная сенсорная комната —

- это пространственная среда, которая насыщена различного рода аудиальными, визуальными и тактильными стимуляторами. Адекватно дозированные занятия с детьми и подростками с разным уровнем интеллектуального и сенсомоторного развития активизируют их деятельность, стимулируют развитие и коррекцию базовых чувств: зрения, слуха, обоняния, осязания — и создают условия для саморегулирования процессов возбуждения и торможения.
- В сенсорной комнате, как правило, проводятся специализированные занятия под руководством специалистов (педагогов, психологов, врачей и др.), но, помимо этого, интерактивная среда может с успехом использоваться и для саморелаксации.

Работа в полифункциональной интерактивной среде темной сенсорной комнаты организуется в следующих *направлениях*:

- использование стимулирующих упражнений, активизирующих и развивающих у детей раннего, дошкольного возраста сенсорные функции: зрительное и слуховое восприятие, осязание и пространственное восприятие;
- непосредственное общение, которое имеет огромное значение для общего психологического развития ребенка, его самооценки и становления его как личности;
- релаксационные тренинги для детей, которые уменьшают тревожное состояние, снижают агрессию, обучают саморегуляции.

НАПРИМЕР: Игровой тренинг с использованием оборудования на основе ФИБРООПТИЧЕСКИХ ВОЛОКОН

- Дети сидят по кругу на достаточно большом расстоянии друг от друга. Звучит музыка. К детям подходит специалист, ведущий занятие, со светящейся палочкой в руке (магический жезл). Это фея сна. Она касается палочкой плеча одного из играющих, тот засыпает (наклоняет голову и закрывает глаза). Фея обходит остальных детей, касаясь их волшебной палочкой. Она смотрит на детей: все спят, улыбается и тихонько уходит.
- Дети-медвежата вышли на улицу, очень холодно (напряжение мышц рук, тела, шей, головы), пришла мама и раздала медвежатам шарфики (каждый ребенок получает светящееся волокно из пучка фиброоптических волокон с боковым свечением «Звездный дождь»), чтобы они больше не мерзли (расслабление выше перечисленных мышц). Полусонные медвежата, не открывая глаз, повязали шарфики на свои шейки. Покрутили медвежата головой из стороны в сторону: хорошо, тепло шейкам.
- Из светящихся нитей (пучок фиброоптических волокон с боковым свечением «Звездный дождь») по примеру взрослого дети выкладывают разные геометрические фигуры. Затем они делают из них дороги и катают по ним воображаемые машинки (если ребенку трудно играть воображаемой машинкой, можно использовать игрушку).
- Взрослый предлагает всем вместе расчесать волшебные волосы, чтобы они стали красивыми, дети гладят, расчесывают фиброоптические волокна.
- Работу по развитию зрительного восприятия необходимо начинать с плетения цветных (сверкающих) шнуров (используется пучок фиброоптических волокон с боковым свечением «Звездный дождь»). В процессе этой деятельности дети, находясь под воздействием сложного сенсорного потока, могут сконцентрировать свое внимание на определенном световом раздражителе. Эти упражнения также помогают развитию произвольности.
-

СВЕТЛАЯ СЕНСОРНАЯ КОМНАТА

Среда *светлой сенсорной комнаты* — это среда для взаимодействия человека с определенными модулями при дневном свете или при ярком (полном) освещении. В такой комнате представлены в определенной логической последовательности разные мягкие модули, шариковый бассейн, сенсорные (аудиовизуальные и тактильные) стимуляторы. Это оборудование позволяет в привычном для человека пространстве выполнять различные предметно-практические и игровые действия, максимально реализовать потребность в движениях и игре в приспособленной, безопасной среде. Поэтому такая среда называется «мягкой комнатой». В ней не должно быть опасных, твердых предметов, всего того, что может «сковать» движения ребенка. Светлая сенсорная комната, в отличие от темной, не приспособлена для использования светоэффектов, визуальных стимуляторов, которые дают прожектора и осветительные приборы. Их эффект попросту пропадает при дневном или ярком электрическом свете. А вот в темной сенсорной комнате, где имеет место дозированный свет от прожекторов и светильников, наоборот, могут найти применение модули, используемые в светлой сенсорной комнате. Это согласуется с идеей использования как интерактивного, так и традиционного игрового оборудования.



Для светлой сенсорной комнате разработаны следующие наборы и конструкторы:

«Радуга» (в различной модификации, различном наборе мягких модулей), «Мастер», «Гномик», «Фантазия», «Веселый паровозик», «Островок», «Веселый сундучки», «Частокол», «Горка», «Валуны», «Ромашка», «Пазлы», «Улитка» и другие.

Например, полифункциональность наборов «Радуга» позволяет сочетать их с другим игровым оборудованием, производимым ООО «ПКФ "АЛЬМА"» (матами, наборами «Гномик», «Забава», «Горка», «Частокол», ковриками «Топ-топ», «Гофр» со следочками, напольной дорожкой «Гусеница», сенсорной тропой, детским тренажером «Перекасти поле» и другими изделиями). Методики работы с использованием различных полифункциональных наборов («Радуга», «Гномик», «Мастер», «Фантазия» и др.) имеют много общего.

Например: Волшебная крепость «Неприступный остров»

(Для детей от пяти лет)

Оборудование: конструктор «Островок», фотография конструкции.

- **Цели:** расширять представления детей о реальных сооружениях и постройках; учить детей выявлять конструктивные особенности объекта в двухмерном изображении и воспроизводить их в игровых конструкциях; учить детей работать целенаправленно, предварительно обдумывая свои действия для создания соответствующей конструкции; развивать координационные способности детей и моторно-двигательные компоненты их деятельности; формировать навыки кооперативной деятельности детей.
- **Содержание игрового упражнения**
- На полу разложены и расставлены детали конструктора «Островок». Взрослый показывает детям фотографию конструкции «Островок» (фото может быть представлено на экране монитора компьютера). Он просит рассмотреть детей, как составлена крепость и почему ее назвали «Неприступный остров». (*Ответы детей. В случае необходимости взрослый обобщает ответы детей.*) Затем педагог уточняет с детьми, из каких деталей составлена крепость, как они располагаются относительно центра — самого безопасного места в крепости и сказать, из каких деталей составлен «Неприступный остров». (*Ответы детей.*)
- Взрослый предлагает детям самостоятельно, ориентируясь на фотографию, составить конструкцию — крепость «Неприступный остров». После того как дети построят крепость, они выполняют задания взрослого: лазают по стенам крепости, по очереди (поточным способом) поднимаются по ступенькам, проходят по кругу, скатываются с горки, спускаются по ступенькам и т. п. (В зависимости от комплектации конструктора «Островок»). Затем педагог предлагает детям более сложный способ подъема на стену крепости. Например, забраться на стену крепости по модулям «горка», «волна» или «ступенька», пройти по кругу, спуститься по той части «стены» крепости, которую он назовет.

ОГЛАВЛЕНИЕ

- **Часть третья. Детские игровые комплекты нового поколения**
- Детские игровые комплекты для формирования основ безопасности жизнедеятельности

Обучение детей основам безопасности жизнедеятельности с использованием детских игровых комплектов «Азбука пожарной безопасности», «Азбука дорожного движения», «Азбука здоровья и гигиены», «Азбука железной дороги» осуществляется комплексно, что предполагает:

- постановку и решение различных воспитательно-образовательных, коррекционно-развивающих задач с учетом возраста, интеллектуального и сенсомоторного развития детей;
- создание соответствующей предметно-развивающей среды;
- организацию обучающих игр, исходя из окружающих условий жизни детей (город, поселок, село, микрорайон и т. п.), бытовой среды дома и образовательного учреждения.
- Результативность освоения детьми содержания занятий по основам безопасности жизнедеятельности с использованием детских игровых комплектов «Азбука пожарной безопасности», «Азбука дорожного движения», «Азбука здоровья и гигиены», «Азбука железной дороги» оценивается не столько по приобретаемым детьми вербальным знаниям, сколько по скорости и легкости их усвоения, овладению приемами мыслительной и двигательной деятельности.



Игры-занятия с использованием детских игровых комплектов «Азбука пожарной безопасности», «Азбука дорожного движения», «Азбука здоровья и гигиены», «Азбука железной дороги» позволяют:

- формировать у детей знания о себе и об окружающем мире: о собственном теле, об ориентировании в пространстве, об объектах окружающей действительности, об их внешних и внутренних свойствах, о функциональных особенностях предметов и их заместителей в игровых упражнениях и играх;
- развивать у детей познавательные действия с материалами, необходимыми для организации игр и ориентировки в пространстве: а) реальном — на основе предметной и предметно-игровой деятельности; б) отраженном — с помощью различных знаков (информационные знаки, знаки пожарной безопасности), предметов-заместителей (игрушки, графические изображения); в) условном, символическом — в воображаемой ситуации;
- формировать у детей умение принимать игровой образ, роль: воспринимать пространственное расположение собственного тела, наблюдать за тем, как педагог заменяет действия с натуральными предметами игровыми действиями;
- учить детей игровым и речевым действиям, формирующим представления о правилах поведения на улице, в быту, о способах сохранения здоровья. О процедурах гигиены, о правилах обращения с огнем, поведения во время пожара, при эвакуации из горящего здания и т. д., в процессе театрализованных игр по сюжетам сказок, рассказов и в сюжетно-дидактических играх;
- развивать у детей точность выполнения действий с предметами и их заместителями: овладение движениями частей тела, действиями с предметами, различающимися по форме, величине, пространственному расположению и т. д.

Игры-занятия с детскими игровыми комплектами «Азбука пожарной безопасности», «Азбука дорожного движения», «Азбука здоровья и гигиены», «Азбука железной дороги» основаны на:

- интегративном подходе к формированию у детей дошкольного возраста знаний о пожарной безопасности, о правилах дорожного движения и поведения на улице, о правилах поведения на железнодорожном транспорте (в поезде, электричке, в метро, на вокзале, вблизи железнодорожных путей и т.п.), сохранение собственного здоровья и здоровья окружающих, о гигиене и здоровом образе жизни т.п.;
- объединении воспитательных, обучающих и развивающих воздействий на детей в ходе обучения их правилам пожарной безопасности, дорожного движения, сбережения здоровья и т.п.;
- преемственности и усложнении игр и упражнений за счет формирования у детей взаимоконтроля и самоконтроля;
- максимальном использовании игрового метода при формировании знаний о правилах пожарной безопасности, о правилах дорожного движения, о правилах поведения вблизи и в железнодорожном транспорте, о гигиене и здоровье и т.п.;
- постоянном (с учетом возраста) повышении произвольности и осознанности действий при выполнении правил безопасности жизнедеятельности в различных игровых ситуациях.

