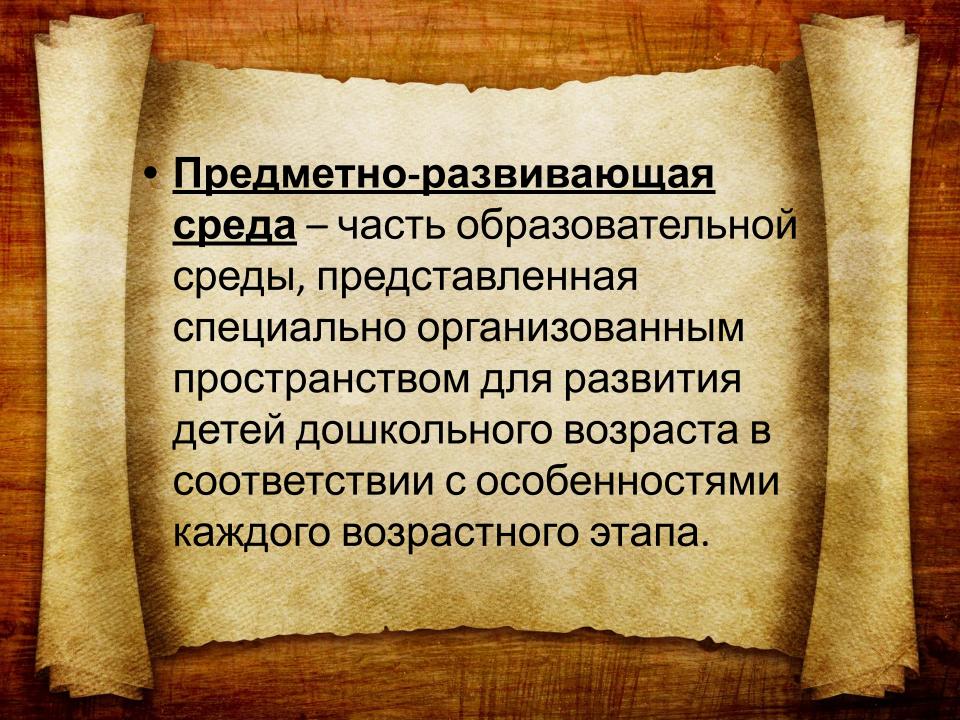
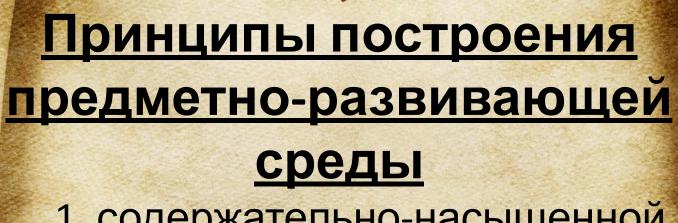




• Вопрос организации предметноразвивающей среды ДОУ на сегодняшний день стоит особо актуально. Это связано с введением нового Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования.





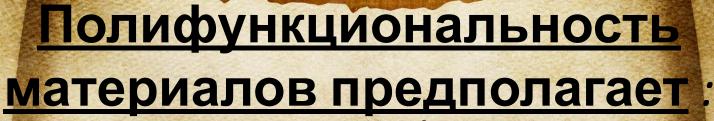
- 1. содержательно-насыщенной,
- 2. трансформируемой,
- 3. полифункциональной,
- 4. вариативной,
- 5. доступной
- 6. безопасной.



Соответствие возрастным особенностям и содержанию программы

Разнообразие:

- 1) материалов
- 2) оборудования
- 3) инвентаря в группе



Возможность разнообразного использования различных составляющих предметной среды (детская мебель, маты, мягкие модули, ширмы и т. д.)

Наличие не обладающих жёстко закреплённым способом употребления полифункциональных предметов (в т. ч. природные материалы, предметы-заместители)



обеспечивает возможность изменений предметноразвивающей среды в зависимости:

От образовательной ситуации

От меняющихся интересов детей

От возможностей детей



Наличие различных пространств

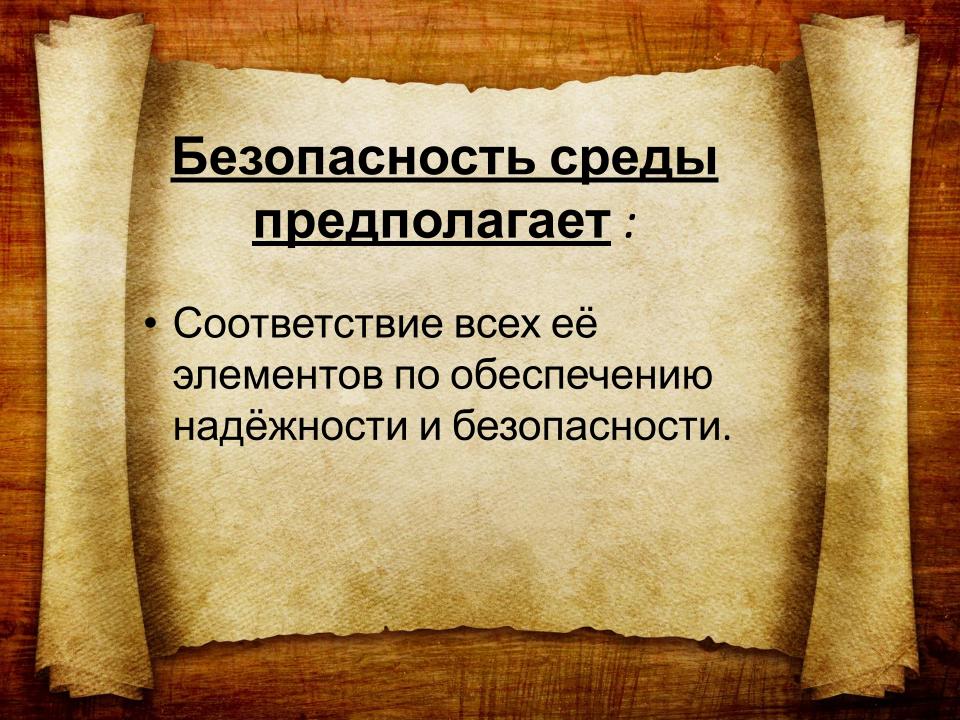
Периодическую сменяемость игрового материала

Разнообразие материалов и игрушек для обеспечения свободного выбора детьми

Появление новых предметов

## Доступность среды

- предполагает: Свободный доступ к играм, игрушкам, пособиям, обеспечивающим все виды детской активности
- Доступность для воспитанников всех помещений, где осуществляется образовательная деятельность
- Исправность и сохранность материалов и оборудования



При организации предметно-развивающей среды в дошкольном учреждении важнейшим условием является учет возрастных особенностей детей, которые имеют свои отличительные признаки:

Для детей третьего года жизни отличительным является наличие свободного, большого пространства, где они могут быть в активном движении.

На четвёртом году жизни ребенку необходим развёрнутый центр сюжетно-ролевых игр с яркими особенностями атрибутов, дети стремятся быть похожими на взрослых, быть такими же важными и большими.

В среднем - старшем дошкольном возрасте проявляется потребность в игре со сверстниками, создавать свой мир игры.

