

Варианты построения развивающей среды

1. Зонирование пространства осуществляется мобильными средствами – расстановкой мебели и оборудования.
2. использование помещений спальни и раздевалки.
3. Один из основных факторов, определяющих возможность реализации принципа активности – создание игровой среды, обеспечивающей ребёнку возможность двигаться.
4. Динамичность реализуется с помощью раздвижных перегородок, ширм. Элемент стабильности – «домашняя зона» с мягкой мебелью, журнальным столиком и т. д.
5. Принцип эмоциогенности среды реализуется созданием в группе определённых «семейных традиций»
 - Достраивание определённых деталей интерьера детьми
 - Включение в интерьер крупных игрушек-символов
 - Места, где размещаются репродукции картин, фотографии детей, их родителей, братьев, сестёр.
6. Принцип открытости обществу – это функциональная интеграция дошкольного учреждения другими учреждениями социально-культурного назначения: детскими театрами, музыкальными и артистическими коллективами, которые выступают непосредственно в детском саду.

Создание и обновление предметно-развивающей среды

Направления развития	Помещения и их оснащения
1. Физическое развитие. Охрана жизни и укрепление здоровья	1. Физкультурный зал (оснащён необходимым спортивным оборудованием и инвентарём). 2. Физкультурные уголки в каждой возрастной группе. 3. Спортивная площадка. 4. Медицинский блок.
3. Познавательное развитие	1. Учебная зона в каждой группе 2. Уголки - лаборатории (в старших, подготовительных группах). 3. Библиотеки детской литературы в группах и в методическом кабинете. 4. Зоны конструирования (во всех возрастных группах). 5. Уголки природы (во всех возрастных группах). 6. Мини-музей 7. Кабинет познавательного развития.
4. Художественно-эстетическое развитие	1. Музыкальный зал. 2. Картинная галерея. 3. Мини-музей русского быта 4. Изобразительные уголки во всех возрастных группах. 5. Музыкальные уголки во всех возрастных группах. 6. Костюмерная. 7. Театрализованная зона (в каждой возрастной группе). 8. Уголки ручного труда