

https://413.tvoysadik.ru/?section_id=168

За период работы площадки (2023–2026) среда в группе детского сада № 413 прошла путь от «потребительской» (где всё готово – бери и пользуйся) к «производственной» и антихрупкой. Вместо статичных зон с фабричными игрушками появилось гибкое пространство, которое учит детей справляться с неопределённостью, видеть возможности в простых материалах и договариваться друг с другом. Ниже описано, как именно изменилось наполнение каждого центра развития в рамках ключевых практик.

Практика «Три дня без игрушек»

https://vk.com/wall-217034112_5764

https://413.tvoysadik.ru/?section_id=288



Главная идея: временный отказ от готовых игрушек запускает детскую изобретательность и коллективное строительство игрового мира.



Центр конструирования и строительства

Это место становится мозговым центром группы. Вместо пластиковых лего и готовых машинок дети получают **картонные коробки всех размеров**, втулки, стаканчики, трубы, деревянные бруски, спилы, прищепки. Пространство центра расширяется на всю комнату: ребята возводят крупные объекты (ракеты, дома, корабли), учась работать в команде.

Центр сюжетно-ролевой игры (театрализации)

Исчезают кукольные домики, игрушечная мебель и готовые костюмы. Вместо них – **отрезы ткани, простыни, ленты, верёвки, старые шляпы и очки**. Дети сами зонировуют комнату с помощью стульев и тканей, а роль игрушек выполняют предметы-заместители (камешки вместо еды, палочки вместо шприцев). Игра превращается в живое творчество, а не повторение сценария «доктора» или «парикмахера».

Центр художественно-эстетического развития (ИЗО)

Теперь это не просто рисование, а цех по производству игрового реквизита. Кроме красок и пластилина, добавляются **скотч (малярный, цветной), степлеры, шпагат, фольга, обои, газеты**. Материалы дублируются рядом с зоной конструирования, чтобы любой обрезок сразу шёл в дело – например, становился деньгами для магазина или украшением космического корабля.

Центр познания, экспериментирования и экологии

Уходят готовые дидактические игры, пазлы и сортеры. На их место приходят **природные материалы (шишки, каштаны, ракушки), мерные ёмкости, весы, лупы**. Дети исследуют свойства картона и прочность скотча, а каштаны и камни используют как счётный материал, валюту или строительные «крепёжные элементы».

Центр речевого развития (книжный уголок)

Из места для чтения он превращается в мастерскую идей. Появляются **чистые блокноты, самодельные книжки-малышки, планшеты с зажимами**. Дети зарисовывают чертежи будущих построек, составляют карты сокровищ, записывают правила придуманных игр – то есть фиксируют свои игровые смыслы.

Центр физического развития

Статичные игровые зоны исчезают, пространство становится максимально подвижным. Вместо фабричных кеглей и мячей – **мягкие модули, подушки, коврики, гимнастические палки**. Дети строят полосы препятствий и крепости из стульев и матрасов, удовлетворяя потребность в движении.

Итог практики: среда из «коробки с готовыми развлечениями» превращается в конструктор, где ребёнок учится справляться с дефицитом и видеть ресурс в обычных вещах.

Практика «Безусловный герой»

https://vk.com/wall-217034112_847

1. Подготовительный этап:

- Знакомство родителей и детей с антихрупкой практикой «Герой недели»;
- создание мотивации для детей и родителей для участия в антихрупкой практике;
- выбор родителями той недели, когда их ребенок будет безусловным героем;
- обсуждение с ребенком, семьей и педагогом возможных форм участия.



Создание ситуации успеха для каждого ребенка

Ты герой для всех не потому, что выше прыгнул, быстрее догадался, а потому, что ты такой, какой есть и ты уникален!

Это про индивидуальность и безусловную любовь. Именно эта традиция поддерживает базовое доверие к миру.



Ценности субъектной практики:

- Увидеть в каждом ребенке личность;
- Уважать уникальность каждого ребенка;
- Понимать маленького человека;
- Верить в него и в его потенциал;
- Поддерживать индивидуальность и инициативу ребенка;



Ожидаемые результаты :

- - Положительное отношение ребенка к СЕБЕ, что способствует положительному отношению к другим людям, миру в целом;
- - Поддержка инициативы ребенка и его интересов и увлечений;
- - Развитие креативности
- - Развитие социального интеллекта
- - Формирование самооценки, самореализации.



Цель:

Создание условий для безусловного принятия каждого ребенка, что сформирует основы принятия ребенком своего «Я», самореализации в будущем.



Здесь среда перестраивается вокруг личности конкретного ребёнка (героя недели). Пространство перестаёт быть усреднённым – оно впитывает интересы, увлечения и семейные истории каждого воспитанника.

Зона бенефиса героя (приёмная + центр группы)

Возникает временный стенд или «стена славы» с фото из семейного архива, картой увлечений, коллекциями (значки, фантики), кубками и рисунками. Появляется «трон героя» – именное кресло, оформленное вместе с родителями, и почтовый ящик для писем от других детей.

Центр сюжетно-ролевой игры

Он полностью перестраивается под любимую тему героя: космос → космодром, динозавры → палеолаборатория, кулинария → ресторан. Фабричные декорации заменяются вещами, принесёнными из дома. Остальные дети погружаются в чужую игровую субкультуру, учась принимать иные правила.

Центр ИЗО – «Мастерская героя»

Выставляются любимые художественные материалы героя (полимерная глина, угольные карандаши). Организуется персональная выставка его работ и зона мастер-класса, где герой становится наставником для сверстников.

Центр конструирования

Появляются схемы и инструкции построек, которые герой любит собирать. Если он увлекается сложным лего или электронными конструкторами – они вносятся в группу. Создаётся «зона долгостроя» – подиум, где постройки героя и его команды не разбираются в течение всей недели.

Центр познания и экспериментирования

Наполняется личными энциклопедиями героя, его микроскопом, наборами для опытов, коллекцией минералов. Детям предлагаются карточки-задания, составленные героем: «Повтори мой опыт», «Узнай, из чего сделан этот слайм».

Книжный уголок

Сюда приносится любимая книга героя для чтения вслух. Появляются самодельные книги и комиксы, которые он сочинил с родителями. Устанавливается «кресло сказителя» и диктофон, чтобы записывать сказки героя и аудиоотзывы других детей.

Итог: среда учится мгновенно подстраиваться под любого ребёнка. Группа проживает опыт принятия чужой уникальности, а герой получает стимул для развития лидерских качеств.

Практика «Антихрупкие прогулки»

https://vk.com/wall-217034112_1974



Уличный участок перестаёт быть местом жёсткой регламентации. Он превращается в полигон для исследования рисков, преодоления трудностей и трансформации ландшафта.

Центр уличного конструирования

Вместо пластиковых домиков и машинок – **поддоны, доски, шины, катушки от кабеля, верёвки, карабины**. Дети сами строят штабы, мосты и укрытия, учась переносить тяжести и коллективно планировать.

Центр природного экспериментирования

Вместо стерильной песочницы – «грязевая кухня» со старой посудой, доступ к воде (шланги, канистры), разные виды грунта (глина, гравий, кора). Дети строят плотины, пускают каналы, краш-тестят самодельные объекты – исследуют свойства материалов в дождь, мороз и ветер.

Центр уличного театра и маскировки

Готовые пластиковые веранды исчезают. Вместо них – **маскировочные сетки, брезент, мешковина, старые плащи, флаги, дорожные конусы**. Ландшафт (кусты, деревья, неровности) становится частью игры. Дети делят территорию на «государства», развивая навыки переговоров и дипломатии.

Центр контролируемого риска (экстрим-зона)

Уход от «абсолютной безопасности» к «управляемому риску». Вместо прорезиненных покрытий – **брёвна-балансиры, верёвочные лестницы, канаты, холмы, деревья для лазания (до определённой высоты)**. Дети учатся падать, группироваться, держать баланс и преодолевать страх.

Центр уединения на улице

Создаются полускрытые уголки: **тоннели из ивы, гамаки между деревьями, палатки-типи, непромокаемые подушки**. Ребёнок может побыть один, полистать уличную энциклопедию или просто отдохнуть от шума.

Итог: участок становится живой экосистемой, меняющейся по сезону и детскому замыслу. Это развивает гибкость мышления и адаптивность.

Практика «Субъектный праздник»



Праздник перестаёт быть «шоу по сценарию взрослых». Он превращается в продукт детского выбора и сотворчества, а среда – в живой конструктор.

Музыкальный зал – интерактивная арена

Вместо статичных кулис и рядов стульев – **мобильные ширмы, подиумы-трансформеры, проекторы, рулоны обоев, напольные подушки**. Дети сами решают, где будет сцена, а где – зрители (родители сидят на коврах или подушках). Декорации создаются в реальном времени: на стены проецируются детские рисунки, ширмы раскрашиваются прямо во время праздника.

Костюмерная

Исчезают одинаковые «зайчики» и «снежинки». Вместо покупных костюмов – **рейлы с базовыми вещами (футболки, накидки), скотч, картон, перья, фольга, ткани-трансформеры**. Ребёнок сам конструирует образ: не надевает готовый пиратский камзол, а делает треуголку из картона и повязку. Это снимает стресс «мне не досталась роль».

Центр праздничной инженерии (апсайклинг)

Дети создают фотозоны и арт-объекты из **больших коробок, упаковочного картона, бечёвки, веток**. Неровный детский рисунок ценится выше идеального пластикового баннера. Оформление праздника – это процесс, а не просто финальный результат.

Фуршетная зона

Вместо длинных столов с готовой раздачей – **низкие столы, безопасные формочки для канапе, деревянные шпажки, кувшины с напитками**. Дети сами сервируют, делают простые закуски, ухаживают за гостями. Среда учит рассчитывать ресурсы и проявлять автономию.

Навигация и режиссура

Вместо устных команд воспитателя – **детские карты-схемы праздника, указатели с пиктограммами («зона тишины», «зона танцев»)**, **маркерные доски с расписанием**, составленным детьми. Ориентируясь по своим же указателям, дети развивают субъектность и ответственность.

Итог: праздник становится пространством триумфа и сотворчества. Если что-то идёт не по плану (отключился свет, порвалась декорация), среда позволяет детям перестроить игру на ходу.

Практика «Я играю»

Главный принцип – абсолютная автономия ребёнка в игре. Среда защищает игровую территорию от непрошеного вмешательства взрослых и даёт право на неприкосновенность замысла.

Центр сюжетно-ролевой игры – пространство суверенитета

Исчезают готовые уголки «Больница», «Магазин». Вместо них – **мобильные перегородки, ширмы, коврики-маркеры границ, таблички «Я в игре», «Не беспокоить»**. Ребёнок может физически отгородить свою игровую зону. Педагог не имеет права разрушить её без приглашения.

Центр конструирования – зона «длинной» игры

Отменяется требование убирать всё в коробки перед обедом. Появляются **защитные чехлы, ограничительные ленты, персональные подносы и подиумы** для сохранения нестроенных объектов. Ребёнок может разворачивать многодневные сюжеты – это учит удерживать цель.

Центр ИЗО – лаборатория кастомизации

К стандартным принадлежностям добавляются **бейджи, бланки «паспортов» и «лицензий», ценники, наклейки для контейнеров**. Здесь ребёнок создаёт знаки собственности, правила для придуманных настольных игр, элементы костюмов – то есть юридически и визуально закрепляет свои права на игру.

Центр познания и экспериментирования – зона личных открытий

Убираются пошаговые инструкции и демонстрационные карточки. Вместо них – **«коробки-загадки», весы, лупы, пипетки, свободные ёмкости**. Ребёнок сам решает, что смешивать. Если опыт не удался – среда даёт материалы, чтобы зафиксировать ошибку как ценное знание.

Книжный уголок – место саморефлексии

Появляются **«дневники игровых достижений»**, куда дети зарисовывают лучшие постройки и сюжеты. Добавляется аудиоуголок с диктофоном – можно наговорить правила своей игры или рассказ о разрешении конфликта. Стены украшают «карты игровых интересов», составленные детьми.

Зона психологического комфорта – убежище

Право не играть ценится так же высоко, как и право играть. Вместо открытых диванчиков – **палатки-типи, мягкие коконы, наушники с шумоподавлением, тактильные коврики, индивидуальные лампы**. Если ребёнок ушёл туда, его никто не беспокоит.

Итог: среда учит выстраивать и защищать личные границы, договариваться на равных и брать ответственность за своё пространство. Она перестаёт транслировать волю воспитателя и начинает отражать реальную игровую культуру детей.

Таким образом, за три года работы площадки РППС в МБДОУ № 413 полностью переосмыслена: вместо статичных, потребленческих зон создано живое, антихрупкое пространство, где дети учатся справляться с неопределённостью, принимать риски, уважать чужую уникальность и быть авторами собственной игры.