

Основные локальные точки, которые претерпели изменения:	Содержание
1. Предметно-средовый комплекс	
1.1.Средовые решения	Способы и степень участия элементов в моделировании образовательной среды различны, исходя из потенциальных возможностей разных видов оборудования, но обязательным условием организации пространства является соблюдение требований ФГОС ДО и принципов своеобразной «Эргономики детства». Расширение развивающего пространства за счёт использования коридоров, грамотной организации игровых групповых центров, размещения временных игровых пространств. Экраны детского выбора, групповые центры активности в группах и игровые мини-центры в коридорах ДОО. Расположенные по коридору первого этажа функциональные магнитные панели представляют единый комплекс «Вести нашего Игропарка».
1.2.Предметное наполнение	Компактное, мобильное, трансформируемое, а также проекционное оборудование: мягкие игровые сюжетные модули-трансформеры. Сенсометронные напольные игры «VAY TOY» М. Вайнапеля. Тематические коврики для программируемых мини-роботов Bee-Bot «Умная пчела» и поля-трансформеры с прозрачными карманами для вариативного использования в соответствии с наполняемостью. Мини-маркеры игрового пространства, разнообразные по содержанию сюжетов для организации игрового микромира (на основе мозаичных макетов-карт С.Г. Доронова). Модульные игры игротеки «Дети мира» (Кудрявцева Е.Л.). Мультимедийное оборудование интерактивного комплекса «Играй и развивайся». Наборы «Дары Фрёбеля».
1.3.Внешние ресурсы	Социальное партнёрство на договорной основе: МКОУ «ООШ №2», ЦТДЮ (Центр творчества детей и юношества), ГДК (Городской дворец культуры), Районная детская библиотека, Краеведческий музей, Детская железная дорога.
2. Организационный комплекс	
2.1. Модель образовательного процесса	При конструировании оптимальной модели образовательного процесса, было выбрано сочетание комплексно-тематической и предметно-средовой моделей. Данное комплексирование даёт возможность педагогам реализовывать принципы со-бытийности, со-творчества, со-переживания, опираясь на ключевые позиции комплексно-тематической (событийной) и средовой составляющих. Модель Игропарка представлена организационной матрицей, отражающей специфику формирования игровой культуры в образовательном пространстве детского сада. 9 ячеек – результат пересечения ключевых параметров по вертикали и горизонтали. Несмотря на логически выверенную структуру, это не застывшая схема, а живой педагогический процесс, поэтому содержание любой

	ячейки может дополняться и видоизменяться с помощью среднего наполнения и образовательных технологий, обеспечивая содержательную целостность данной модели. <u>Приложение № 3.</u>
2.2. Кадровые ресурсы	Дополнительно введены ставки педагога-психолога, учителя-логопеда, педагога дополнительного образования и социального педагога.
2.3. Игровое взаимодействие взрослого и ребёнка	<p>Игровой практикум, как форма организации самостоятельной детской деятельности, организуется во второй половине дня в соответствии с определёнными условиями, где важное значение имеют время (не менее 1-1,5 часа в день), место (меняющееся пространство в соответствии с возникающим замыслом), полифункциональные материалы, игровая компетентность взрослого (педагогическая чуткость и интуиция для грамотного руководства игрой), организация разновозрастных сообществ (для трансляции игрового опыта).</p> <p>Игровая практика «Дружные ребята», представленная игровыми персонажами в соответствии с детскими видами деятельности: маркеры в групповых центрах активности и игровых мини-центрах в коридорах ДОО. Значимые персонажи для специалистов. Участники детских правил и традиций групп. Картотека игровых педагогических ситуаций с участием персонажей (ситуации-иллюстрации, упражнения, проблемы, оценки). Знаково-символические элементы в документации педагогов.</p>
3. Методический комплекс	
3.1. Образовательная программа ДОО	Комплексная образовательная программа Н.В. Микляевой «На крыльях детства», в концепции данной программы ИГРА рассматривается как основа взаимодействия детей и взрослых и формирования образовательного пространства.
3.2. Кейс игровых технологий и методик	Базовыми составляющими кейса владеют все педагоги: методикой организации сюжетно-ролевой игры (Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова), приёмами социо-игровой технологии (А.П. Ершова, В.М. Букатов, Е. Е. Шулешко), методикой определения уровня сформированности игровых навыков у дошкольников, определяющим развитие ролевой игры по Д.Б. Эльконину (Р.Р. Калинина), нетрадиционной классификацией типов темперамента по Д. Кейрси для организации предметно-игрового взаимодействия взрослого и ребёнка.
3.3. Дополнительное образование	Дополнительные образовательные услуги организуются в целях удовлетворения запроса родителей во всестороннем развитии детей, их индивидуальных особенностей и интересов средствами детского сада (игровой стретчинг, творческое конструирование, обучение чтению в игре) и в рамках сетевого взаимодействия (начальное техническое моделирование ЦДТТ (Центр детского технического творчества), секция по спортивной гимнастике «СДЮСШ» по спортивной гимнастике).