

## ПЕДАГОГИКА

(шифр научной специальности: 5.8.7)

Научная статья

УДК 373.2

doi:10.18522/2070-1403-2024-105-4-149-155

### НАУЧНЫЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА В ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

© Людмила Евгеньевна Кудинова

Южный федеральный университет, г. Ростов-на-Дону, Россия

lkudinova@sfned.ru

**Аннотация.** Представлены научные основы проектирования игрового пространства в дошкольной образовательной организации: игра как феномен субкультуры ребёнка; аксиологический контекст игры и игрового пространства; предметный мир игрового пространства; субъектность личности в игровом пространстве; дизайн игрового пространства дошкольной организации. Определены доминантные ценности, обуславливающие приобретение ребёнком опыта творческой деятельности и принятие им игровой ролевой позиции, проявляющей ценностно-смысловые ориентиры ребёнка. Раскрыт характер субъект-субъектных отношений «ребёнок–взрослый» в игровом пространстве. Описан дизайн игрового пространства, представленный игрушками как образами реального мира, отражающими ценности культуры, целями, правилами. Показаны принципы проектирования дизайна игрового пространства, которые дополнили принципы создания развивающей пространственно-предметной среды дошкольной образовательной организации.

**Ключевые слова:** игра, игровое пространство, подготовка педагогов, аксиология игры, субъектность личности, субкультура детства, игропедагог, дизайн игрового пространства.

**Для цитирования:** Кудинова Л.Е. Научные основы организации игрового пространства в дошкольной образовательной организации // Гуманитарные и социальные науки. 2024. Т. 105. № 4. С. 149-155. doi:10.18522/2070-1403-2024-105-4-149-155

## PEDAGOGY

(specialty: 5.8.7)

Original article

### The scientific foundations of the organization of a play space in a preschool educational organization

© Lyudmila E. Kudinova

Southern Federal University, Rostov-on-Don, Russian Federation

lkudinova@sfned.ru

**Abstract.** The article presents the scientific foundations of designing a play space in a preschool educational organization: play as a cultural phenomenon, childhood subculture, co-existence, role relations between children and adults, world transformation. Dominant values are defined as an environment for immersing a child with a teacher in traditional Russian values to gain experience in creative activity and a game role position that manifests the value and semantic orientations of the child. The character of the subject is presented – child-adult subjective relations in the play space. The design of the game space is described, represented by toys as images of the real world, reflecting cultural values, goals, and rules. The article reveals the principles of designing the design of a play space, which complement the principles of creating a developing spatial-subject environment of a preschool educational organization.

**Key words:** game, game space, teacher training, axiology of the game, subjectivity of personality, subculture of childhood, game teacher, design of the game space

**For citation:** Kudinova L.E. The scientific foundations of the organization of a play space in a preschool educational organization. *The Humanities and Social Sciences*. 2024. Vol. 105. No 4. P. 149-155. doi:10.18522/2070-1403-2024-105-4-149-155

### *Введение*

Тренд геймификации образования обусловлен значимостью игры в развитии детей дошкольного возраста, ее игровыми механизмами (роли, правила, отношения, сюжеты и др.), формирующими социальный опыт взаимодействия в сообществе сверстников [16]. Игра сопровождает человека всю жизнь, но именно в детстве создаются игровые миры, оказывающие влияние на становление картины мира человека [17]. Создание игрового пространства в дошкольной образовательной организации является актуальной и значимой проблемой как для научного исследования, так и для образовательной практики.

И. Хейзинга, определяя признаки игры (свобода, отсутствие прямого материального интереса, определенные правила, обособленность от «обыденной» жизни местом действия и продолжительностью), подчеркивает значимость организации игрового пространства, в котором разворачиваются ролевые отношения детей, обуславливающие динамику развития ребенка [13]. На современном этапе развития российского образования геймификация как педагогическая технология занимает особое место в образовательной практике, поскольку она стимулирует детей к совместному общению и деятельности, позволяет легко преодолевать трудности в совместной деятельности и поддерживает к ней интерес на протяжении всего процесса достижения результатов. В игровом пространстве дети самостоятельно находят себе дела и сами организуют свою деятельность.

Однако трансформация мира взрослых изменяет и игровое пространство детей дошкольного возраста. В исследованиях отмечаются изменения, происходящие в дошкольной образовательной организации как среде разворачивания детской игры. К таким изменениям относятся: комплектование групп игровым материалом, сокращение времени на игровую деятельность, увеличение роли компьютерных игр и роботов-трансформеров, которые индивидуализируют игру, низкая квалификация педагогов в организации и поддержки игровой деятельности ребенка и др. [4].

Современным профессионалом, который должен быть готов к организации игрового пространства, является игропедагог. Эта профессия впервые была раскрыта в Атласе новых профессий [1], где определены надпрофессиональные навыки и умения игропедагога, такие как системное мышление, межатраслевая коммуникация, мультиязычность и мультикультурность, работа с людьми, навыки художественного творчества.

Цель исследования заключается в определении научных основ организации игрового пространства в дошкольной образовательной организации. Задачи исследования:

- определить базовое понятие исследования «игровое пространство дошкольной образовательной организации»;
- изучить игровое пространство дошкольной образовательной организации как среду ценностно-смыслового развития ребенка дошкольного возраста;
- определить структурные составляющие дизайна игрового пространства дошкольной образовательной организации;
- изучить условия организации игрового пространства дошкольной образовательной организации.

Методами исследования выступили сравнительно-сопоставительный анализ научной литературы и контент-анализ научных статей, что позволило решить поставленные задачи.

### *Обсуждение*

Научные основы проектирования игрового пространства в дошкольной образовательной организации представлены следующими положениями:

- игра как феномен субкультуры ребёнка,
- аксиологический контекст игры и игрового пространства,
- предметный мир игрового пространства,
- субъектность личности в игровом пространстве,
- дизайн игрового пространства дошкольной организации.

*Игра как феномен субкультуры ребёнка* исследуется в работах учёных XX в. (Л.С. Выготский [3], В.Т. Кудрявцев, Г.К. Уразалиева [7], В.С. Мухина [9], В.И. Слободчиков [11], Д.И. Фельдштейн [12], Д.Б. Эльконин [14] и др.). Эти всемирно признанные психологи сформулировали фундаментальные положения, раскрывшие значимость игровой деятельности в развитии личности ребенка дошкольного возраста и понимание игры как:

- пространства психического развития ребенка [3];
- проявления субкультуры детства и системы отношений [7];
- среды культурной идентичности, открытия ценностей и личностных смыслов [9];
- игрового события, воспроизводящего культурное наследие [11];
- среды приобретения опыта социальных взаимоотношений [12; 14].

В работах ученых исследовались механизмы, определяющие наполнение ценностями и смыслами внутреннего мира играющих, трансформирующие жизненные стратегии ребенка. Смыслы, возникающие в игре, открывают новые грани жизни, ее новое понимание и иной ракурс видения мира. Отстранение ребенка от своего «Я», встраивание в новую систему отношений с миром, принятие на себя игровой роли выступают психологическими механизмами игры, что в свое время доказал Л.С. Выготский [3]. Ученый описал детские ролевые игры, называя их «двойным планом» ситуации, когда ребенок играет в больницу: плачет, как пациент, и одновременно радуется, как играющий [3, с. 290].

Детский конфликт, по мнению Д.Б. Эльконина, между «хочу» и «могу» выступает механизмом развития личности ребенка в процессе его разрешения в игровых отношениях, которые помогают ребенку понять и прочувствовать другого. Так возникает новый уровень понимания: не просто «хочу и буду», а «попробуй-ка, как это непросто» [14]. Атрибуты для игр создают игровой мир и обеспечивают разворачивание игрового действия, в котором развивается мировидение детей и формируются их отношения. Й. Хейзинга писал: «Арена цирка, игровой стол, волшебный круг, храм, сцена, экран синематографа, судное место – все они по форме и функции суть игрового пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, на которых имеют силу особенные, собственные правила» [13, с. 20].

*Аксиологический контекст игры и игрового пространства* осмысливается в настоящее время в аспекте требований федеральной образовательной программы дошкольного образования. В этом документе указывается на необходимость наполнения уклада дошкольной образовательной организации ценностями, создающими среду развития ребенка с учетом его интересов, предоставляя возможность детям самостоятельно и свободно выбирать вид деятельности [5]. Д.М. Яхно, исследуя архитектуру игрового пространства, отмечает: «Игровое пространство должно быть насыщенным и включать различные объекты для игры, образования и творчества. Также оно должно иметь возможность трансформироваться в зависимости от вида и направления игры. Важнейшие характеристики игровой среды – многофункциональность и вариативность позволяют соединить сразу несколько необходимых для ребенка функций» [15, с. 211]. Автор подчеркивает значимость архитектурных средств в игровом пространстве как среде воспитания нравственных качеств ребенка, освоения правил жизни.

Вызывают интерес исследования проблемы организации игрового пространства с помощью специальных алгоритмов, позволяющих автоматически создавать игровой контент (уровни игры, карты игрового мира, правила игры, текстура, сюжеты и др.). В игровом пространстве с помощью компьютерного средства возникает процедурная генерация на основе генерационного зерна, представленного цепью последовательных событий, в которых раскрывается уникальный внутренний мир ребенка [6]. В современных исследованиях изучаются различные функции игрового пространства: образовательная, развивающая, воспитательная, стимулирующая, организационная и коммуникативная. Принципами проектирования игрового пространства являются: обеспечение динамичности зонирования, эмоциональности,

открытости и закрытости, современности и наукоемкости, вариативности и обогащенности, функционального комфорта, надежности и безопасности [8, с. 105].

Ценностями, наполняющими игровое пространство дошкольной образовательной организации, выступают: красота, добро, честность, семья, здоровье и др., воплощенные в предметах, игрушках, картинах и отношениях детей и взрослых. Ценность «красота» проявляется в эстетическом оформлении игрового центра активности, гармоничном сочетании произведений искусства (картин, книг, игрушек); «добро» раскрывается как благо, милосердие в игровых и реальных отношениях детей со сверстниками и взрослыми; «семья», проигрываемая в сюжетно-ролевых играх, представляет ребенку значимость любви, поддержки, взаимоуважения, заботы. В игровом пространстве происходит интериоризация ценностей, влияющих на становление личностных смыслов ребенка и его способности к позитивному миропреобразованию.

*Предметный мир игрового пространства* трансформируется и усложняется, «отзеркаливая» инновации XXI в. В дошкольной образовательной организации игровое пространство наполняется различными игрушками: куклы, конструкторы, инструменты парикмахера и др. (для сюжетно-ролевых игр); мячи, ракетки, тоннели, кольцобросы (для подвижных игр), пирамидки, паззлы, лото, головоломки и др. (для дидактических игр). Появляются новые игрушки и игровое оборудование: бизиборды, настенные развивающие панели, мультстудии, машинки-перевертыши, наборы Lego, роботы, интерактивные полы и др. Утилитарное, повседневное значение каждой игрушки уходит на второй план, уступая место символическому содержанию (хлеб – домашний уют, палочка – лошадка). Бросовый и природный материал приобретают новый смысл в зависимости от содержания и сюжета игры. По выражению А.К. Байбурина, такое изменение смыслового содержания есть «скачок семиотичности» – резкое изменение статуса предмета, когда предмет приобретает новое, неутилитарное значение [2, с. 40]. Скачок семиотичности» является культурным механизмом, создающим игровой мир. Многие игрушки представляют достижения научных исследований, инженерной и дизайнерской мысли. Они используются в проектной, исследовательской деятельности, открывают детям миры природы, техники, науки, профессий, создавая иное игровое пространство в дошкольной образовательной организации.

*Субъектность личности в игровом пространстве* – это теоретическое положение, обуславливающее учёт индивидуальных особенностей стейкхолдеров дошкольного образования. В.А. Петровский определил сущностные характеристики субъекта: целеустремленность, рефлексивность (обладатель образа себя), свобода и ответственность, стремление к развитию [10]. Субъектами игрового пространства являются дети и взрослые (родители / законные представители, педагоги, социальные партнеры). Каждый стейкхолдер, заинтересованный участник, этого пространства становится героем игры со своим характером, ролью, особенностями поведения и стратегиями победы. Личное пространство и время ребенка в игре предполагает свободу в его действиях и реализации устремлений. Опыт созидания личного пространства и времени приобретается именно в процессе игры. Ребенок учится создавать игровой мир, наполнять его предметами в зависимости от идеи и замысла игры. Проживание и переживание какой-либо жизненной ситуации влияет на внутренний мир играющих, их опыт взаимодействия и поведения детей и взрослых в реальном мире.

Осмысление игрового пространства как феномена культуры предполагает новые ценностно-смысловые и процессуально-организационные характеристики *дизайна*. Дизайн игрового пространства предполагает особую организацию вещных элементов, обуславливающих отношения играющих. Игровое пространство дети создают самостоятельно, путем введения новой системы правил и ценностей, изменения образа и функции предметов согласно принятой на себя роли. Преобразование игрового пространства становится отправной точкой разворачивания игры. Функциональными характеристиками игрового пространства являются: размеры игрового центра активности, его границы, интеграция с другими центрами активности. Дизайн игрового пространства начинается

с идеи, возникающей в процессе творческого совместного обсуждения детей и взрослых темы, мотива, сюжета игры, свои чувства и эмоции. Источниками идеи создания игрового пространства могут быть мультфильмы, сказки, рассказы, предстоящие праздники, конкурсы, профессии родителей или других членов семьи.

Принципами организации игрового пространства в дошкольной образовательной организации выступают:

- свобода и самостоятельность детей в выборе сюжета, роли, атрибутов, в определении правил и механик игры, способов самовыражения в игровых моделях поведения;
- ценностно-смысловая направленность, ориентация на самостоятельное усвоение ценностей и открытия личностных смыслов в процессе игрового взаимодействия детей друг с другом и ребенка с «вещными» элементами;
- интеграция и дифференциация реального и образно-игрового содержания и отношений в игре;
- культуросообразность, выраженная в сопричастности ребенка ко времени и пространству игры, развернутой в сюжетной линии;
- эстетизация игрового пространства и реально-игровых отношений детей;
- диалогичность, активное смысловое взаимодействие педагога и ребенка, ребенка и игрового объекта, разных игровых объектов благодаря установлению их взаимозависимостей.

Составляющие дизайна игрового пространства представлены:

- целями, которые дети самостоятельно определяют в процессе обсуждения с воспитателем на детском совете;
- игровым сюжетом, отражающим время, пространство, ситуации, события современной жизни детей;
- действиями, позволяющими ребенку самовыразиться в игровом пространстве средствами общения, имитации, импровизации, ролевого поведения и др.;
- правилами, регулирующими временные отношения действий, связи между сформированным опытом и случайными ситуациями, появлением новых шансов, персонажей, поворотов сюжета и др.

Новые подходы к организации игрового пространства требуют подготовки игропедагога для системы дошкольного образования, владеющего проектными и игровыми компетенциями, способного через игровые взаимодействия передавать детям ценности культуры и формировать позитивный опыт социальных отношений.

Таким образом, XXI в. изменяет игровое пространство дошкольной образовательной организации, наполняя его ценностями культуры, новыми игровыми объектами, субъект-субъектными отношениями, правилами. Дизайн игрового пространства позволяет создавать условия для развития субъектности играющих, освоения ценностей культуры и открытия личностных смыслов жизни. Игровое пространство понимается как феномен субкультуры детства, представляющий ценности игровых и реальных взаимоотношений детей и взрослых. Это пространство активности и свободы, творческого изобретательства и открытий, многовариантности развития сюжетов игр, насыщенное игрушками и другими материалами.

#### Список источников

1. Атлас новых профессий 3.0. М.: Интеллектуальная Литература, 2020. 456 с.
2. Байбурин А.К. Ритуал в системе знаковых средств культуры // Этнознаковые функции культуры. М.: МАИК «Наука/Интерпериодика 1991. С. 23–42.
3. Выготский Л.С. Психология развития человека. М.: Изд-во Смысл; Изд-во Эксмо, 2005. 1136 с.
4. Грязнова Е.В., Гончарук А.Е., Курочкина Т.В., Дорогина А.С. Проблема трансформации игровой деятельности современного дошкольника // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2020. Т. 9. № 2(31). С. 67–69.

5. *Губанова Н.Ф.* Организация предметно-игровых зон как условие социокультурного воспитания и развития дошкольников // Международный научно-исследовательский журнал. 2018. № 1 (67). Часть 4, Январь. С. 35–38.
6. *Кобрунов И.А. Гороховский Д.В. Сусликов П.Г. Островский Г.Р.* Генерация игрового пространства на основе генерационного зерна // Научно-образовательный журнал для студентов и преподавателей «StudNet». 2020. № 4. С. 412–422.
7. *Кудрявцев В.Т., Уразалиева Г.К.* Культурно-образовательный статус детства // Социологические исследования. 2000. № 4. С. 59–65.
8. *Кудряшова Ю.С.* Организация предметно-игровой среды в дошкольной образовательной организации // Наука и реальность / Science & Reality. 2021. № 4(8). С. 103–105.
9. *Мухина В.С.* Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество. 9-е изд., стер. М.: Издательский центр «Академия», 2004. 456 с.
10. *Петровский В.А., Старовойтенко Е.Б.* Модели Я: потенциал развития и укрепления Я-субъектности // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2023. Т. 20. №. 3. С. 588–615.
11. *Слободчиков В.И.* Субъективная реальность: ее возможность и действительно / Науч. ред. и сост. А.А. Остапенко. М.: Фонд «Просветитель», 2021. 232 с.
12. *Фельдштейн Д.И.* Глубинные изменения современного Детства и обусловленная ими актуализация психолого-педагогических проблем развития образования // Известия Российской академии образования. 2011. № 4. С. 5–24.
13. *Хейзинга Й.* Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Пер. с нидерл. Общ. ред. и послесл. Г.М. Тавризян. М.: Издательская группа «Прогресс», «Прогресс-Академия», 1992. 464 с.
14. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. Издательство RUGRAM. 2022. 228 с.
15. *Яхно Д.М.* Архитектурные средства формирования детских игровых пространств // Наука, образование и экспериментальное проектирование. 2021. № 1. С. 211–213.
16. *Kudinova L., Chumicheva R.* Gamification of children’s acquaintance with the professions of the future // EDULEARN22 Proceedings 14th International Conference on Education and New Learning Technologies Palma, Spain. 4–6 July, 2022.
17. *Kulikovskaya I.E., Veresov N.N.* Human World-Outlook Evolution: From L.S. Vygotsky to Modern Times // Mediterranean Journal of Social Sciences. Vol 6. No 3. S1 May 2015. ISSN 2039-2117 (online) ISSN 2039-9340 (print). Doi:10.5901/mjss.2015.v6n3s1p570. Pp. 570–574.

### References

1. Atlas of New Professions 3.0. (2020). Moscow: Intellectual Literature, 456 p.
2. *Baiburin A.K.* Ritual in the system of iconic means of culture // Ethnographic functions of culture. М., МАИК “Science/Interperiodica publishing house. 1991. P. 23–42.
3. *Vygotsky L.S.* Psychology of human development. М.: Publishing house Sense; Publishing house Eksmo. 2005:1136.
4. *Gryaznova E. V., Goncharuk A.E., Kurochkina T.V., Dorogina A.S.* Roads on. The problem of transformation of the play activity of a modern preschooler // Azimut of scientific research: pedagogy and psychology. 2020; (Vol. 9. No. 2(31)). P.67–69.
5. *Gubanov N. F.* Organization of subject-play areas as a condition for socio-cultural education and development of preschoolers // International Scientific Research Journal. 2018; (1 (67). Part 4). P. 35–38.
6. *Kobrunov I.A. Gorokhovskiy D.V. Suslikov P.G. Ostrovskiy G.R.* Generation of a game space based on a generation grain // Scientific and educational journal for students and teachers “student”. 2020;(4). P. 412–422.

7. *Kudryavtsev V.T., Urazalieva G.K.* Cultural and educational status of childhood // Sociological research. 2000; (4). P. 59–65.
8. *Kudryashova Yu.S.* Organization of the subject-game environment in a preschool educational organization // Science and Reality / Science & Reality. 2021; (4(8)). P. 103–105.
9. *Mukhina V.S.* Age psychology: phenomenology of development, childhood, adolescence. 9th ed., ster. M.: Publishing center “Academy”, 2004. 456 p.
10. *Petrovsky V.A., Starovoitenko E.B.* Models of Self: the potential for the development and strengthening of Self-subjectivity // Psychology. Journal of the Higher School of Economics. 2023. Vol. 20. No. 3. P. 588–615.
11. *Slobodchikov V.I.* Subjective reality: its possibility and reality / Scientific ed. and comp. A.A. Ostapenko. M.: The Enlightener Foundation, 2021. 232 p.
12. *Feldstein D.I.* Deep changes in modern childhood and the actualization of psychological and pedagogical problems of educational development caused by them // Izvestia of the Russian Academy of Education. 2011;(4). P. 5–24.
13. *Huizinga J.* Homo ludens. In the shadow of tomorrow: Translated from the Netherlands / General ed. and afterword by G.M. Tavrizyan. M.: Progress Publishing Group, Progress Academy. 1992. 464 p.
14. *Elkonin D.B.* Psychology of the game. Publishing house RUGRAM. 2022. 228 p.
15. *Yakhno D.M.* Architectural means of forming children's play spaces // Science, education and experimental design. 2021; (1). P. 211–213.
16. *Kudinova L., Chumicheva R.* Gamification of children’s acquaintance with the professions of the future //EDULEARN22 Proceedings 14th International Conference on Education and New Learning Technologies Palma, Spain. 4–6 July, 2022.
17. *Kulikovskaya I.E., Veresov N.N.* Human World-Outlook Evolution: From L.S. Vygotsky to Modern Times // Mediterranean Journal of Social Sciences. Vol 6. No 3. S1 May 2015. ISSN 2039-2117 (online) ISSN 2039-9340 (print). Doi:10.5901/mjss.2015.v6n3s1p570. P. 570–574.

*Статья поступила в редакцию 18.05.2024; одобрена после рецензирования 04.06.2024; принята к публикации 04.06.2024.*

*The article was submitted 18.05.2024; approved after reviewing 04.06.2024; accepted for publication 04.06.2024.*

---