

Проект «Ателье»



Подготовительная группа
Составил: воспитатель
Клименко

Юлия
Николаевна



Тип проекта:

Творческо-познавательный

Сроки реализации:

долгосрочный 2 месяца(ноябрь-декабрь)

Состав участников проекта:

дети старшего дошкольного
возраста, педагоги, родители.

Цель проекта:

Развитие творческих способностей детей. Формирование трудовых умений и навыков. Формирование культуры поведения детей в общественных местах и в коллективе, развитие навыков сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности.

Задачи:

- Познакомить с профессиями швеи, портнихи, закройщика, модельера.
- Дать знания о процессе изготовления одежды, свойствах материала из которых она сшита, практичности.
- Развивать связную речь, слуховое внимание. Совершенствовать грамматический строй речи (образование и употребление относительных прилагательных).
- Расширение и активизация словаря (профессия, работа, ателье, фабрика, швея, портниха, закройщик, модельер, одежда, ткань, швейная машинка, нитки, ножницы, метр, кроить, шить). Воспитывать уважение к труду работников ателье.

Актуальность:

В жизни каждого человека профессиональная деятельность занимает важное место. В детских садах формирование представлений о мире труда и профессий подчас осуществляется недостаточно целенаправленно и систематически, так как перед дошкольниками не стоит проблема выбора профессий.

Но поскольку профессиональное самоопределение взаимосвязано с развитием личности на всех возрастных этапах, то дошкольный возраст можно рассматривать как подготовительный, закладывающий основы для профессионального самоопределения в будущем. Представления о профессиях у ребёнка ограничены его пока небогатым жизненным опытом работы мамы и папы, воспитателя в детском саду, профессии лётчика, милиционера, продавца, но и об этих так или иначе знакомых профессиях дети знают, как правило мало и весьма поверхностно. Между тем в современном мире существует огромное количество видов труда.

Таким образом, формирование представлений дошкольников о мире труда и профессий - это необходимый процесс, актуальный в современном мире.

Рождение проекта - на утреннем сборе на прогулку, дети затронули тему одежды (кто, в чем пришел, новые предметы, что лучше одеть, чтобы не замерзнуть).

В процессе обсуждения и ответов на вопросы произошел этап выбора с детьми, будущей темы проекта, выяснилось, что ребята практически не осведомлены о тканях, так и о тех, кто с ними работает.

Большинство ребят знают лишь поверхностно о представителях профессии модельер - конструктор, о составе ткани, из чего ее делают, какие разновидности ткани и как создают одежду.

Известно, что основным видом деятельности детей является игра, то будем конечно знакомить детей с профессией через игру.

Для того чтобы познакомить ребят с тонкостями данной профессии и тканях, было решено брать тему проекта: «Ателье».

Предполагаемый результат:

- * У детей сформируются представления о различных видах одежды.
- * Дети познакомятся с разнообразием видов трудовой деятельности по созданию предметов одежды .
- * У детей расширятся представления о процессе создания предметов одежды, об инструментах, используемых людьми определённой профессии; о роли машин и механизмов в облегчении и ускорении трудового процесса по созданию одежды.
- * Познакомить с профессиями швеи, модельера, закройщика. Расширятся знания детей об этих профессиях.
- * Создание игрового пространства.
- * Развить творческие способности детей. Развитие связной речи, грамматического строя речи, творческой активности детей, расширение их словарного запаса.
- * Повышение культуры поведения детей.

Этапы работы над проектом:

1 этап – подготовительный

1.1. Организационная работа.

Чтение художественных произведений братьев Гримм “Храбрый портняжка”, Н. Носов «Заплата», К. Ушинский «Как рубашка в поле выросла», Ш. Перо «Кот в сапогах», Просмотр видеозаписи мультфильмов: "Ситцевая улица", " Ленивое платье" . Загадки о швейных инструментах. Рассматривание детьми иллюстраций с изображением ателье, швейной фабрики, дома мод, о профессии швеи.

На протяжении всего времени проекта было проведено множество бесед: о сборе хлопка, о производстве ниток; о швейном деле, с использованием видео материалов: «Виртуальная экскурсия в ателье», «Из чего сделана наша одежда?», "История одежды", "Где и кто шьет одежду и обувь" и т. д; о том, как конструируется одежда «От эскиза до прилавка» .

1.2. Продуктивная деятельность.

Аппликации “украшим платье», "журнал мод", коллаж «детская мода», «мужская и женская мода», « кошки на окошке».

Рисование « раскрась платье для куклы», «Расписные ткани», «дорисуй на платье не достающие детали (воротник, карманы, пояс, рукава), « дом моделей».

Лепка «Одежда для мальчиков и девочек».

Вышивка на картоне

Беседы с детьми в группе о труде работников ателье. Виртуальная экскурсия в ателье.

Дидактическая игра “Одень куклу”, "Почини одежду" , " Разложи одежду по сезону".

Занятия:

по развитию речи: «Одежда» , «Ателье » , «Дизайнеры одежды» ,

по фэмп «Измерение длины. Сантиметр. Метр» ,

по социализации «Знакомство с трудом работников швейной промышленности», «Опыт с тканями».

Работа с родителями:

- изготовлению атрибутов игры (образцов тканей, выкроек),
- изготовление моделей одежды из бросового материала.

2 этап – основной

2.1. Систематизация. Организация игрового пространства. Принятие на себя роли. Осуждение с детьми хода игры. Педагог обеспечивает руководство игрой.

2.2. Игровая деятельность. Сюжетно-ролевая игра “Ателье”. Соблюдение правил. Взаимодействие с партнерами. Изменение ролевого действия. Педагог создает проблемно-игровые ситуации.

Подготовка к игре:

1. Изготовление атрибутов:

- изготовление эскизов одежды.
- сбор журналов о шитье, вязания, рукоделии.
- изготовить бланки заказов.
- приготовить простые и цветные карандаши.
- подбор различных видов ткани.
- изготовление заготовок – силуэтов различной одежды для кукол.
- изготовление дидактической игры «Почини одежду», " Подбери одежду по сезону"
- изготовление коллекции «Пуговиц»
- изготовление набора «Декора» (ленты, тесьма, фурнитура).
- составление коллекции «Мир моды» (из вырезок журналов).
- изготовление вывески «Ателье Храбрая портняжка».
- подбор игрушек: швейные машины, куклы в нарядных платьях.

Предметно-развивающая среда:

Картинки с изображением ателье, швеи, инструментов для работы швеи (ножницы, разные виды тканей, выкройки, швейная машинка). Линейка, сантиметр, наперсток, блокнот, кошельки, зеркало, ширма, предметы-заместители, мелки, карандаши, фартуки, косынки, предметы-заместители.

- бумажные куклы с нарядами
- бумажная сезонная одежда
- образцы тканей: ситец, лён, капрон, драп, шёлк, бархат и т.д.
- шерстяные нитки, иголки, пуговицы разных размеров
- дидактические игры
- выкройки
- журналы мод

Продуктивная деятельность.











2 этап – основной

Систематизация. Организация игрового пространства. Принятие на себя роли. Обсуждение с детьми хода игры. Педагог обеспечивает руководство игрой.

Игровая деятельность. Сюжетно-ролевая игра “Ателье”. Соблюдение правил. Взаимодействие с партнерами. Изменение ролевого действия. Педагог создает проблемно-игровые ситуации.

Цель игры:

Развитие умения применять в игре знания о способах измерения. Воспитывать уважение к труду швеи, закройщика и т.д. Расширять представления о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого.

Задачи:

- 1) расширение представлений об окружающем мире: знакомить детей с профессиями закройщик, швея, дизайнер, консультант, закрепить знания о технологии работы с инструментами (ножницы, игла, выбор ткани); развивать воображение, глазомер; способствовать развитию творческого мышления;
- 2) формирование игровой деятельности:
 - а/ учить детей развивать сюжет игры
 - б/ обучение игровым действиям: учить детей взаимодействовать по ходу игры, осуществлять замысел, распределять роли, планировать, подбирать атрибуты, оборудовать место игры;
- 3) воспитывать дружеские взаимоотношения в коллективной игре; закреплять правила культуры общения.

3 этап – заключительный

Обсуждение игры с детьми. Подведение итогов.

С помощью этой игры дети развивают диалогическую и монологическую речь, расширяют и активизируют словарь при составлении описательных рассказов об одежде.

Закрепляют знания о работниках ателье, орудиях труда, необходимых в работе. Учатся называть действия, выполняемые работниками ателье.

Сюжетно – ролевая игра развивает творчество, прививает вкус, воспитывает интерес к людям разных профессий.

Литература:

1. Дыбина О.В. Что было до...: Игры и путешествия в прошлое предметов/ М.ТЦ « Сфера», 2002.
2. Евдокимова Е. С. Технология проектирования в ДОУ М.: ТЦ» Сфера», 2006.
3. Крулехт М, В., Крулехт А.А. Образовательная область « Труд» СПб.: ООО « ИЗДАТЕЛЬСТВО « ДЕТСТВО - ПРЕСС»2012.
4. Мониторинг в детском саду. Научно – методическое пособие. Гл. ред. Ермолаев С.Д. СПб. ООО « ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС»2011.
5. Проектный метод в деятельности дошкольного учреждения: Пособие для руководителей и практических работников ДОУ/ Авт.-сост. Л.С. Киселёва. М.: АРТИ, 2003.
6. Сыпчеко Е.А. Инновационные педагогические технологии: Метод проектов в ДОУ/ СПб.: ООО « ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО – ПРЕСС» 2012.



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**