Приложение 4.2.2

**Проект сюжетно – ролевой игры «Ателье»**



**Старшая группа**

**СИСТЕМНАЯ ПАУТИНКА ПО ПРОЕКТУ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Познание**  Рассказ воспитателя «Кто одежду людям шьет»  Рассматривание иллюстраций с изображением ателье, швейной фабрики, о профессии швеи, швейных инструментах.  Рассматривание альбома «Как шьют одежду»  Видео-презентация «Путешествие в ателье»  Экскурсия в ателье. Беседа с работниками ателье.Наблюдение  за действиями швеи и других работников ателье.  Рассматривание швейной машины, сантиметровой ленты для снятия мерок, манекена, выкроек одежды. Создание и оформление фото-выставки «Экскурсия в ателье»  Знакомство со свойствами тканей.  Дидактические игры «Что нужно для работы портному», «Кто больше скажет слов о профессии», «Одень куклу», «Где шьют одежду», «Отгадай по описанию», «Четвертый лишний», «Наряды для кукол», «Одень Машу на прогулку»  «Заказ одежды в ателье», «Примерка одежды» (обучение диалогу) | **Чтение художественной литературы**  З.Александрова «Мишка»  Н.Льдов «Швея»  Братья Гримм «Храбрый портняжка»  Н.Носов »Затейники», «Заплатка»  С.Михалков «А что у вас?»  А.Вестли «Две портнихи»  К.Ушинский «Как рубашка в поле выросла»  Милер Зденек «Кротик и штанишки»  Т.Карнаухова «Ателье»  Б.Заходер «Портниха»  Загадки про одежду, головные уборы  А.Коновалолов «Волшебная коробочка», «Иголочка»  Рекомендации родителям по чтению художественной литературы по теме проекта | **Коммуникация**  Беседы: «Что делают из ткани»,»Где шьют одежду и где ее покупают», «Как нужно вести себя в ателье»  Ситуация: «Нужна ли нам ткань», «Что такое одежда. Нужна ли она нам», «Одежда бывает разная», «Когда что одеть и почему», «О чем может «рассказать» одежда», «Как звери открыли лесное ателье»  Рассказ воспитателя о происхождении ткани, о видах тканей, их особенностях.  Рассматривание картин «Швея» из серии «Кем быть?», набора последовательных картинок по ознаком-лению с трудом швеи, гладильщика, закрой-щика, модельера.  Составление описа-  тельных рассказов о предметах одежды, головных уборах и тканях, из которых они сделаны  Отгадывание загадок о предметах одежды, о швейных инструментах.  Речевые игры «Чего не стало?», «Что Кате, а что Катеньке?», «Ателье», «Какое платье?» (образование относительных прилагательных), «Что делает швея (прием-щица, закройщик) –глагольный словарь |
| **Социализация**  Игры в кукольном уголке «Одеваем куклу», «Пошив нарядов для кукол к празднику», «Приемщица принимает заказ», «Примерка одежды»  Обыгрывание сюжетов игры «Лесное ателье» («Как лиса заказывала шубу», «Белка выбирает фасон платья», «Как волк примерял брюки», «Как заяц решил поменять шубку» » и т.д.) | **Труд**  Совместный труд воспитателя и детей:  изготовление атрибутов для игры  Раскладывание кусочков ткани в коробочки  Поручения по наведению порядка после опытов с тканью  Изготовление заготовок-силуэтов из разных видов тканей  Стирка кукольного белья | **Безопасность**  Беседы:  «Как обращаться со швейными принадлежностями»  «Неряха-замараха» (бережное отношение к одежде) |
| **Здоровье**  Беседа «Как ухаживать за одеждой» | **Физическая культура**  Разучивание и проведение комплекса утренней гимнастики «Лесная зарядка», «Заячья зарядка»,  «Звери и птицы»  Пальчиковая гимнастика «Клубочки», «Иголочка»  Физминутка  «Рубашка», «Платье» | **Формы взаимодействия с семьей и**  **соц.партнерами**  Чтение художественной литературы детям  Просмотр мультфильма по сказке «Пес и кот»  Привлечение родителей к созданию атрибутов к игре (образцов тканей, выкроек)  Изготовление коллекции «Пуговицы» |
| **Художественное творчество**  Рисование «Украшаем сарафан»  Рисование образцов одежды  Аппликация «Укрась платье», «Укрась салфетку»  Закрашивание картинок в раскрасках с изображением предметов одежды  Рисование по трафаретам  Украшение силуэтов одежды кусочками тканей | **Музыка**  Е.Кузнецова, муз. И.Пономарева Портниха  Детская песня Портниха | **Режимные моменты**  Утренняя гимнастика  Игровая деятельность детей в утренний и вечерний отрезок времени  Дидактические игры «Что делает портной»  Внесение в развивающую среду художественных произведений, иллюстраций, атрибутов для игры |

**ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОЕКТА**

**Полное название проекта:** «Мы играем в «ателье»

**Автор проекта:** Гордиенко Л.В.

**Продолжительность проекта:** среднесрочный (2 месяца)

**Тип проекта:** творческий

**Участники проекта**: дети, педагоги, родители

**Возраст детей:** 5-6 лет

**Проблема, значимая для детей, на решение которой направлен проект:** у Андрея сломалась молния на куртке. Что делать в таком случае?

В группе имеются швейные инструменты (ножницы, разные виды тканей, выкройки, швейная машина, сантиметр). Как использовать их в игре?

В связи с возникшими проблемами мы с детьми решили организовать сюжетно-ролевую игру «Ателье»

Проект направлен на развитие у детей творческих способностей и культуры поведения, совершенствование их речи, формирование новых представлений о труде работников ателье.

**Цель проекта:** обогащение социально-игрового опыта между детьми, развитие игровых умений по сюжету «Ателье»

**Задачи проекта:**

- для детей:

Образовательные:

• Познакомить детей с профессиями швеи, закройщика, гладильщика, модельера.

• Дать знания о процессе изготовления одежды, свойствах материала, из которого она сшита.

• Учить называть швейные инструменты и правильно пользоваться ими.

• Расширять и активизировать словарь: профессия, ателье, швея, закройщик, одежда, ткань, швейная машина, нитки, ножницы.

Развивающие:

• Развивать у детей любознательность, наблюдательность.

•Формировать умение действовать согласно принятой на себя роли, использовать различные предметы-заместители.

•Развивать умение изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять игровую роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры.

•Развивать ролевую речь.

Воспитательные:

• Воспитывать уважительное отношение к работникам ателье.

• Вызвать интерес и желание играть в «ателье».

- для педагогов

• Обогатить представления детей о работе швеи, закройщика, модельера.

• Сформировать предметно-развивающую среду для проекта.

•Развивать у детей интерес к сюжетно-ролевой игре.

•Формировать игровые умения у детей.

- для родителей

• Закрепить полученную информацию с детьми.

• Активизировать участие родителей в жизни детского сада (помощь в изготовлении атрибутов для игры).

• Наблюдать за самостоятельной игровой деятельностью детей в течение недели, делиться с воспитателями своими наблюдениями.

**Форма проведения итогового мероприятия проекта**: развлечение

**Название итогового мероприятия проекта:** «Лесное ателье»

**Продукты проекта:**

- для детей:

• рисунки, аппликации

- для педагогов:

• портфолио проекта «Мы играем в «ателье» (конспекты занятий, сюжетно-ролевых игр).

- для родителей:

• изготовление атрибутов для игры

• наглядная информация (фотовыставка)

**Ожидаемые результаты по проекту**

- для детей:

• Появление интереса к профессиям швеи, модельера, закройщика. Расширение знаний об этих профессиях.

• Развитие связной речи, грамматического строя речи, творческой активности детей.

• Развитие игровых умений у детей, обогащение самостоятельной детской деятельности.

• Повышение культуры поведения детей.

- для педагогов:

• умение планировать проектную деятельность

- для родителей:

• повышение активности в образовательном процессе