

Проект совместной игровой деятельности
«Ателье. Дом мод»
для детей подготовительной к школе группы

Тема проекта: сюжетно – ролевая игра «Ателье. Дом мод».

Тип проекта: групповой игровой, практико-ориентированный, долгосрочный.

Срок реализации проекта: октябрь 2016г. март 2017г.

Участники проекта: педагоги, дети подготовительной группы.

Задачи:

Образовательная:

расширить представлений об окружающем мире;
закрепить обобщенное представление о связи труда разных профессий, занятых на одном производстве (модель, закройщик, модельер?);
формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом, распределять самостоятельно роли и по окончании игрового действия снова объединяться в единый игровой коллектив;
закреплять обобщенное представление о связи труда разных профессий, занятых на одном производстве (швея, закройщик, модельер);
побуждать детей строить сюжеты на основе знаний, полученных при непосредственном наблюдении, из бесед, чтения произведений, рассматривания фотографий, иллюстраций из книг;
знакомить с правилами поведения в общественных местах;
закрепить умение детей объединяться в игре, действовать в соответствии с общим игровым замыслом

Развивающая:

способствовать развитию творческого мышления и творческого потенциала у детей;
развивать умения применять в игре знания о способах измерения;
развивать воображение;
развивать связную и диалогическую речь.

Воспитательная:

формировать дружелюбные, добрые отношения между детьми, воспитывать культуру поведения в общественных местах;
воспитывать уважение к труду модельера, закройщика, модели, стилиста;
закрепить представление о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого.

Задачи по развитию игры:

формировать умение изменять ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнёров;
намечать игровую роль и обозначать её для партнёров в процессе развёртывания игры;
самостоятельно действовать в соответствии с игровым замыслом, умение подбирать место игры, атрибуты, предметы – заместители игры, объединять несколько игровых действий в один сюжет.

Задачи нравственного воспитания:

развивать умение считаться с интересами товарищей, оказывать посильную помощь;

развивать умение объективно оценивать действия партнёров, подчинять своё поведение правилам, бесконфликтно распределять роли, проявлять дружелюбные взаимоотношения.

Актуальность проекта

Дошкольное детство – самый важный период становления личности. В дошкольном детстве ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер. В дошкольном возрасте идет интенсивный процесс становления самосознания ребенка, важным компонентом которого является осознание себя.

Игра является потребностью растущего организма. Она в дошкольном возрасте влияет на развитие всех сторон личности ребенка.

Игра для ребенка – это его работа. Поддерживая сюжетно-ролевую игру детей, воспитатель помогает естественному развитию их навыков и способностей.

Дети многому учатся друг у друга. Игра также предоставляет им возможность решать проблемы, принимать решения, учиться выражать свои мысли и чувства, узнавать о существующих различиях, приобретать самостоятельность и учиться у сверстников.

Игровая деятельность позволяет развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль. Они имеют большое значение в социальной адаптации ребенка, реализации его возможностей в будущем.

В игровой деятельности успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению. Кроме того, игра является надежным диагностическим средством психического развития детей.

При создании условий для организации игровой деятельности необходимо:

- создавать игровые ситуации, необходимые для закрепления поведения в различных общественных местах;
- показывать характерные отличия профессиональных качеств и умений людей разных профессий;
- обращать внимание на привлекательность игрового материала и ролевой атрибутики с целью привлечения детей к отражению в игре социально одобряемых образов поведения;
- поощрять в девочках женственные черты, в мальчиках – мужественные.

Для того чтобы, игра стала эффективным средством воспитания, необходимо: осуществлять руководство содержанием ролевой игры с учетом особенностей детей; организовать включение ребенка в позицию субъекта игровой деятельности, которая наиболее полно соответствует его склонностям и интересам.

Интеграции образовательных областей в процессе реализации проекта

- развитие умения выполнять игровые действия в соответствии с общим замыслом игры, налаживать и регулировать контакты в совместной игре;

- формирование умения выстраивать новые последовательности событий, ориентируясь на партнеров – сверстников;
- развитие умения налаживать и регулировать контакты в совместной игре;
- воспитание навыков взаимовыручки и взаимопомощи в игре;
- формирование культуры поведения детей в общественных местах и в коллективе, развитие навыков сотрудничества, взаимопонимания, доброжелательности.

Коммуникация

сюжетная игра

беседа

- развитие активной речи детей в различных видах деятельности;
- развитие свободного общения с взрослыми и детьми;
- расширение словаря за счет существительных (модельер, выкройка, дефиле, фурнитура, подиум и др.); глаголов (кроить и др.).

Чтение художественной литературы

чтение художественной и научно-популярной литературы

- формирование интереса к многообразию проявлений человеческих отношений в жизни;
- развитие способности самостоятельно устанавливать причинно – следственные связи событий, поступков героев, их эмоциональное состояние;
- развитие способности использовать книжные знания (о героях произведения, их эмоциях, об окружающем мире).

Познание

чтение художественной литературы

беседа

труд

познавательно-исследовательская деятельность

знакомство с профессиями модель, стилиста, модельера;

- формирование знаний детей об истории костюма, платья; знаний о процессе изготовления одежды, свойствах материала из которых она сшита, практичности;
- развитие представления детей об истории ткани, пуговицы, иглы; процессе их изготовления;
- расширение границ использования способов непосредственного и опосредованного измерения и сравнения объектов по величине (измерения линейкой, сантиметровой лентой, использование лекала);
- формирование знаний о многообразии способов материалов для создания изделий, действий с ними, - расширение кругозора детей.

Художественное творчество

рисование

ручной труд

художественное конструирование

- развитие продуктивной деятельности детей (рисование, аппликация, художественный труд);
- развитие художественного творчества;
- приобщение к изобразительному искусству;

- развитие мелкой моторики рук.

Труд

ручной труд

- формирование трудовых умений и навыков;
- воспитание сознательного отношения к труду как к основной жизненной потребности, трудолюбия.

Безопасность

беседа

- формирование основ безопасности собственной жизнедеятельности в процессе игры: обращение с ножницами, правила пользования швейной машиной.

Этапы проектирования

Деятельность

**педагога
Деятельность
детей**

1 этап Подготовительный

- формулировка проблемы, постановка цели, определение продукта проекта;
- введение в игровую ситуацию;
- подготовка наглядно – иллюстративного материала по теме;
- оформление информационных материалов;
- подбор познавательной литературы;
- организация новой формы игры в группе.
- вхождение в проблему;
- вживание в игровую ситуацию.
- принятие задач.
- формирование проблемы вместе с педагогом;
- высказывание предложений решения проблемы.
- принятие и уточнение задачи проекта

2 этап

Основной

- представление познавательно - информации по теме:
«Сюжетно – ролевая игра «Ателье»
- помощь в решении задач, планировании деятельности;
- организация деятельности;
- практическая помощь, направление и контроль осуществление проекта.
- беседы об ателье, о пошиве одежды и т.п.
- объединение детей в рабочие группы;
- распределение ролей в игре
- решение поставленных задач в практической деятельности:
- распределение ролей в игре;
- игра;

- чтение художественной литературы;
- развивающие игры;
- беседы об ателье;
- экскурсия в магазин тканей.

3 этап

Обобщающий

- презентация проекта «Сюжетно – ролевая игра «Ателье»;
- презентация продуктов деятельности по теме: конспектов бесед с детьми, развлечений, консультаций для родителей, развивающих игр;
- презентация предметно - развивающей среды для организации игры.
- продукты деятельности;
- Сюжетно – ролевая игра «Ателье, Показ мод.»;

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Ателье. Дом мод».

Обогащение игрового опыта, совместная игровая деятельность.

Ситуация.

Роли, игровые действия

Атрибуты, обогащение предметно-развивающей среды

Развитие навыков общения с детьми и взрослыми

Выбор и покупка одежды в магазине. Создание платьев и костюмов.

Показ мод.

Выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала;

Приём, оформление и выполнение заказа

Поступление в модельное агентство

Мастер класс для моделей, обучение сценической речи, сценодвижение.

Изготовление модной одежды. Выбор моделей для показа;

Работа с модельерами.

Работа с фотографами.

Составление «портфолио».

Показ мод.

Действия воспитателя.

В роли директора агентства, беседует с заказчиками о модельерах, моделях, доме мод, о заказе на пошив модной одежды

Организует работу ателье, обращает внимание на правильность работы сотрудников, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении.

Дети:

В роли модельеров придумывают и создают модели для дефиле; закройщики снимают мерки;

кассир продаёт билеты;

модели демонстрируют одежду;

фотографы фотографируют и снимают дефиле;

гости наблюдают за созданием моделей и их показом , аплодируют;

приемщица оформляет заказ.

Ширма, картон белого цвета формата А3, эскизы одежды, журналы, широкий скотч разного цвета, ножницы, клей, различная фурнитура для декорирования одежды;

касса для билетов, билеты, деньги; фотоаппараты, камера;

косметические наборы;

стулья для зрителей и для постройки при необходимости кабины для водителя.

Закройщик -делает выкройки из бумаги;

кассир - получает деньги за выполненный заказ, выдает при необходимости сдачи клиентам;

модели учатся ходить по подиуму и показывают модную одежду;

гости - зрители рассаживаются на свои места, наблюдают, аплодируют;

фотографы фиксируют интересные кадры, делают портфолио для моделей;

клиент делает заказ, расписывается за него, проверяет. Благодарит за работу;

приемщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа;

модельеры создают модели одежды и выбирает готовые изделия для показа;

стилист получает заказ клиента, делает макияж и прическу.

Игры-спутники, введение новых временных ролей:

1. «Семья»- предложить родителям сводить ребенка а ателье и на показ мод.

2. «Магазин». Сделать стеллаж по продаже различной фурнитуры для декорирования новых моделей одежды.

3. «Шоферы» - предложить съездить в магазин за новым товаром на машине.

4. «Салон красоты» парикмахер -делает прически моделям; маникюрша - делает моделям маникюр; Уборщица - организует работу по уборке помещений ателье и салона красоты.

Подготовка и проведение игровой деятельности

1 этап – предварительная работа.

Планомерное обогащение жизненного опыта детей

- презентация «Виртуальное путешествие в ателье»;
- презентация «Показ мод»;
- рассматривание иллюстраций в журналах по теме «Ателье» и «Как шьют одежду»;
- экспериментальная деятельность «Свойства ткани»; беседы:
 - «Предметы, украшающие одежду»,
 - «Виды одежды»,
 - «История, рассказанная пуговкой»,
 - «Откуда берутся нитки»,
 - «Как заботиться о своей одежде»,
 - «Что из какой ткани можно сшить?»
 - «Об одежде», «Как надо одеваться на прогулку»,
 - «Где берем одежду».

Восприятие художественной литературы

Чтение произведений:

- С. Михалков «Заяц портной»;
- А. Викторов «Я для мамы платье шила»;

- Б. Заходер «Портниха»;
- М. Майн «Пуговица»;
- Г.-Х. Андерсен «Новый наряд короля»;
- Сербская сказка «Почему у месяца нет платья»;
- Японская сказка «Самый красивый наряд на свете»;
- Братья Гримм «Храбрый портняжка»;
- К.Д. Ушинский, «Как рубашка в поле выросла»;
- Н.Н. Носов «Заплата». К.Льдов «Швея»;
- Загадывание загадок о швейных принадлежностях.

Планомерное обогащение игрового опыта

Дидактические игры:

- сюжетно – ролевая игра «Магазин», «Семья», «Салон красоты», «Водители»;
- режиссерская игра (имитируя показ мод с куклами);
- «Что у тебя шерстяное?»;
- «Дизайнер»;
- «Виды одежды»;
- «Кто что делает?»;
- «Разложи одежду по сезону»;
- «Назови детали одежды»;
- «Кто что носит?»;
- «Закончи строчку»;
- «Подбери слова»;
- «Найди пару»;
- «Что надену»;
- «Что нужно портнихе»;
- «Что здесь лишнее?».
- Игровое упражнение (проигрывание ситуации и сюжетов, требующей появления нового персонажа, изменение роли).

Подключение к сюжетно-ролевой игре «Магазин» и «Водители» малоактивных детей в роли «водителя».

Совместная деятельность:

по изобразительной и конструктивной деятельности

Ручной труд:

«Пришей пуговицу»;

Изготовление платьев для кукол пупсов из бумаги (оригами);

изготовление монет денежных купюр;

изготовление кошельков-оригами

Рисование:

«Украсим платье для кукол»;

«Такие разные расписные ткани».

Аппликация:

«Узоры на платье»;

«Укрась фартук».

Работа с родителями:

изготовление атрибутов для игры с привлечением родителей (подиум для моделей, наборы тканей, пуговиц, ниток и др.)

Активизирующее общение педагога с детьми в процессе игры:

- создание подсказывающей ситуации, когда в процессе игры воспитатель подсказывает ребенку, что роль может быть включена в различные взаимосвязи с другими ролями;
- создание ситуаций ролевого взаимодействия (взаимо-дополнительные роли);
- побуждение к ролевым высказываниям;
- поощрение;
- совет;
- реплики (воспитатель вступает в ролевое взаимодействие, активизирует ролевой диалог, используя вопросы, «закрывает» детей на ролевом взаимодействии друг с другом).

Проектирование предметно-игровой среды

Постепенное сворачивание игровой среды в хорошо знакомых сюжетах с целью активизации ролевого общения

Использование очень лаконичной ролевой атрибутики, не мешающей детям в ходе развертывания сюжета переходить к другой роли, необходимой по смыслу сюжетных событий (парикмахерская с соответствующими данной тематики игрушками, головного убора и руля для водителя такси).

Игровые уголки четко не закреплены, что дает возможность выбора места игры. Для ограничения и обозначения игрового пространства использовать коврики, спортивные канаты и т.п.

Использование разнообразный бросовый природный материал для использования в качестве заместителей (для декорирования готовых моделей платьев: блестки, перья, бусы, пуговицы и тесьма, банты и т.д.)

Для игровой деятельности мы с детьми предварительно изготовили деньги, кошельки, квитанции билеты на показ мод, вместе с детьми подготовили иллюстрации с пошива одежды в ателье и показом мод из разных стран и развесили их в группой комнате, подготовили выкройки будущих моделей одежды из бумаги.

Подготовили следующие атрибуты: костюм для водителя автобуса, руль, фартучки для визажистов в Салоне красоты, фотоаппараты для фотографов,

Развитие навыков общения с детьми и взрослыми:

Активизация словаря: модели – одежды, модели для показа одежды, модельер, закройщик, визажист, стилист, фурнитура, дефиле, аплодисменты, подиум, макияж, маникюр.

Уточнение и повторение речевых оборотов:

Клиент: - Здравствуйте, я хотела бы сшить у вас новое платье; - Я хочу заказать у вас... - Сейчас модно..., -Что вы мне посоветуете?;

Приемщица: - Здравствуйте, я очень рада, что вы посетили наше ателье, - Пожалуйста, присаживайтесь и скажите, чтобы вы хотели сшить, -Возьмите квитанцию; - Спасибо за заказ, -Кто это будет носить?, - Куда вы это будите носить?- Здравствуйте, заполните, пожалуйста, квитанцию;

Модельер: - Давайте украсим..., -Давайте сделаем более удобной..., -Как разместить более экономно? - Как вам нравится..., - Удобно ли Вам...? - Что вам нравится?

Директор ателье: -Добрый день, мы рады видеть вас в нашем доме моды!-Что я могу предложить вам?-До свидания, будем ждать вас снова.

2 этап – Непосредственно игровая деятельность

Примерный ход игры

1. Приемы создания интереса к игре.

Игровая деятельность организуется в преддверии празднования женского дня – 8 марта.

Воспитатель:— Ребята, скоро у нас с вами будет праздник. Подскажите, пожалуйста, какой праздник мы ожидаем? *Ответы детей.*

-Нам всем, а особенно девочкам нужно прийти на праздник красивыми и нарядными. Скажите, а где берут красивую одежду? *Ответы детей.*

- Но, а если вдруг в магазине не окажется такого платья, которое вы бы хотели или ваши родители не успели его купить , то где можно заказать и сшить одежду? Скажите, пожалуйста, из каких материалов шьют одежду? *Ответы детей.*

2. Сговор на игру.

- Давайте мы с вами сами сегодня откроем самое настоящее модельное агентство и сошьем себе замечательные наряды! Я предлагаю создать в нашем ателье необычные платья, непохожие на другие, потому что мы их будем создавать из необычного материала, ведь не зря наша группа называется «Фантазеры». И создавать мы будем ее при помощи цветного скотча и бумаги. А потом устроим дефиле, показ мод, тех платьев, которые создадим сами в нашем ателье.

а/ определение плана-сюжета.

- Но, для начала давайте, мы, с вами определим, кто работает в ателье и что нам нужно для открытия нашего ателье? *Ответы детей*

б/ планирование игры

-Но если мы открываем модельное агентство, людей каких профессий нам необходимо пригласить? Ведь просто сшить одежду не достаточно, она должна быть красивой, необычной и нравится нам. Тем более что мы хотим праздничный наряд.

в/ распределение ролей (может быть несколько исполнителей одной роли).

Для того чтобы никому не было обидно при выборе ролей педагог предлагает сыграть и различные игры следующим образом:

Для выбора закройщиц были выбраны дети, которые стали победителями в конкурсе аппликации «Узоры на платье» и «Украсть фартук», в предварительной работе. Все вместе определили круг работ для закройщиц: снимают мерки, делают выкройки из бумаги.

Для выбора секретаря – приемщика выбран победитель конкурса «Вежливые слова». Победитель назвал больше всех вежливых слов. Круг работы - оформление заказа, определение сроков выполнения заказа.

Для выбора модельеров были выбраны дети, которые стали победителями в конкурсе рисунков «Украшаем платья для кукол» и «Такие разные расписные ткани» в предварительной работе. Круг обязанностей – декорируют выкройки, сделанных закройщицами, при помощи цветного скотча и дополнительной фурнитуры, выбирают готовые изделия для показа.

Оставшиеся дети по выбору распределяют между собой роли кассира, заказчиков, моделей, парикмахеров, фотографов и гостей – зрителей. Кассир получает деньги за выполненный заказ; продаёт билеты.

Модели учатся ходить по подиуму и показывают модную одежду

Гости - зрители рассаживаются на свои места, наблюдают, аплодируют

Фотографы фиксируют интересные кадры, делают портфолио для моделей.

г/ создание воображаемой ситуации – частичное или полное (место игры, атрибуты, костюмы).

Воспитатель раздает детям атрибуты, определяет места игры.

- Давайте посмотрим в журналах, которые у нас есть, и вспомним из увиденного в презентации, примеры моделей - платьев, созданных другими модельерами.

После просмотра проводится беседа о разнообразии пошива одежды из разных материалов.

3. Приемы обучения игровым действиям: показ, пример, инсценировка, игровая ситуация.

Показ: педагог демонстрирует способы действий с разными атрибутами и действия первого заказчика сопровождает на всех этапах выполнения его заказа.

4. Приемы поддержания и развития игры.

— ***новые элементы дизайна.***

- Ребята, а что нужно сделать для того чтобы у нас не получились совершенно одинаковые платья? *Ответы детей.*

- Я предлагаю по- разному декорировать наши готовые платья для моделей при помощи бантов, тесьмы, цветов из бумаги, пуговиц, перьев.

-Как вы думаете, где и при помощи чего можно декорировать наши платья? *Ответы детей.*

Дети предлагают свои варианты декораций платьев при помощи различной фурнитуры, после чего все приступают к практической части работы по декорации платьев.

- ***введение дополнительных ролей и новых игровых ситуаций.***

Во время работы по декорированию, вдруг оказалось что, не хватает деталей для декорации изделий.

- Как вы, где мы можем взять недостающей фурнитуры? *Ответы детей.*

- Давайте отправим курьера в магазин для покупки недостающих материалов.

Разыгрывается игровая ситуация «Магазин», где выбранный в роли курьер садиться на такси (вводится роль водителя такси)и отправляется в магазин для покупки необходимых материалов.

-***перевод интереса детей к следующему виду деятельности.***

- Наши платья готовы. Они получились очень красивыми и нарядными. Давайте покажем наши готовые изделия другим. Где показывают модные, красивые наряды? *Ответы детей.*

-Кто показывает готовые платья модельеров на показе мод? *Ответы детей.*

- Но, перед показом мод модели идут в салон красоты и делают себе красивые прически.

Разыгрывается игровая ситуация «Салон красоты».

— ***Выставка готовых работ (демонстрация). Показ мод.***



- Ребята, давайте сейчас наши модели продемонстрируют то, что у нас получилось.

Гости – зрители рассаживаются на места для зрителей.

Модели под музыку демонстрируют одежду .

Во время показа мод фотографы снимают моделей.

5. **Окончание игры:**

- *краткий итог работы в ролях;*

Дети сами рассказывают, чем они занимались (о своей деятельности).

Воспитатель: Ребята, сегодня мы играли в ателье. Показ мод. Кто у нас трудился над изготовлением одежды?

- Расскажите чем занимается секретарь – приемщик, закройщик одежды ?

- Что сегодня заказывали?

- Расскажите модельеры, какие фасоны вы придумали и чем украшали одежду?

- Кто демонстрировал одежду на показе мод?