

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«Детский сад комбинированной направленности №6 города Сосновоборск»

# Познавательно - игровой проект «АТЕЛЬЕ» средняя группа «К»

Проект реализован под  
руководством воспитателей:  
Чермашенцева И.С.  
Сородник Н. П.



# Актуальность проекта:

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



# Цели и задачи проекта:

**Цель:** дать детям элементарные знания и представления об ателье, тканях и ознакомление с трудом взрослых, профессией портного, закройщика и швеи.

## **Задачи:**

- формирование у детей элементарных представлений о российском празднике - День легкой промышленности, об ателье, о тканях, о труде, портного, закройщика и швеи;
- побуждать отражение полученных знаний в играх, активизировать в речи слова, обозначающие ателье, фасон, ткани, пошив, ремонт, мастер, портной, закройщик, швея.
- воспитание аккуратности, бережного отношения к одежде, интереса к трудовой деятельности портного, закройщика, швеи, уважения к людям данной профессии.



# Паспорт проекта:

**Тип проекта:** познавательно – игровой

**Продолжительность проекта:** краткосрочный

**Участники проекта:** дети средней группы,  
воспитатели.





# Этапы проекта

## **Подготовительный этап:**

- Определение темы проекта, целей и задачи
- Подбор методического и дидактического материала
- Разработка непосредственной образовательной деятельности по проекту
- Подборка художественной литературы



## **Основной этап:**

- Беседа и ознакомление с темой проекта
- Пословицы и поговорки о труде портного
- Продуктивная деятельность (лепка, рисование, шитьё)

## **Заключительный этап:**

- Выставка творческих работ по теме
- Досуг с/р игра «Ателье»
- Подведение итогов реализации проекта



# Дпросмотр презентации «Ателье»





# Дидактические игры











REDMI NOTE 8 PRO  
AI QUAD CAMERA

REDMI NOTE 8 PRO  
AI QUAD CAMERA

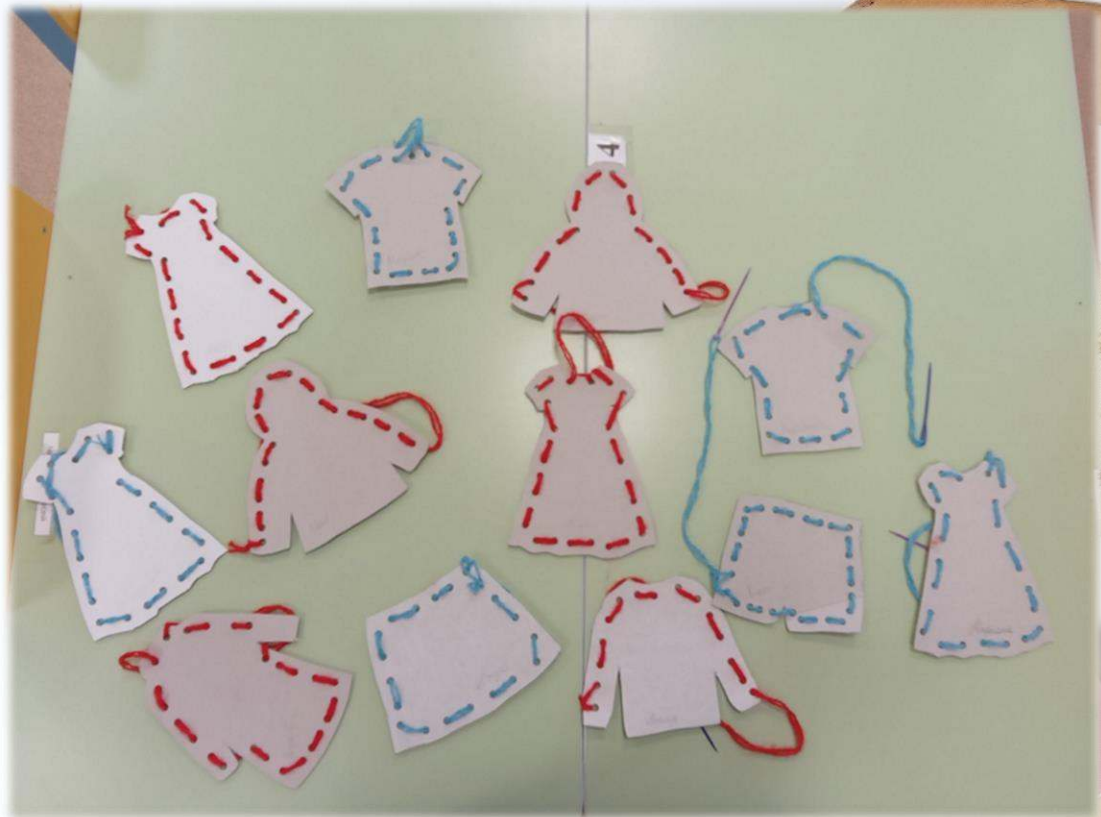




# Продуктивная деятельность













# Рисование





# Лепка





# Сюжетно – ролевая игра «Ателье»











REDMI NOTE 8 PRO  
AI QUAD CAMERA









# Итог проекта:

- Дети познакомились с профессиями: модельер, дизайнер, закройщик, портной.
- У детей сформировались представления о структуре конкретного трудового процесса – моделирование и дизайн одежды.
- Дети смогли попробовать создавать и украшать одежду.
- Проект способствовал развитию у детей усидчивости, терпеливости, упорства, дисциплинированности.
- По ходу проекта у детей была возможность закреплять умение свободно и легко общаться со сверстниками.





**Спасибо за внимание!**