

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

Просмотр презентации «Ателье»



Дидактические игры







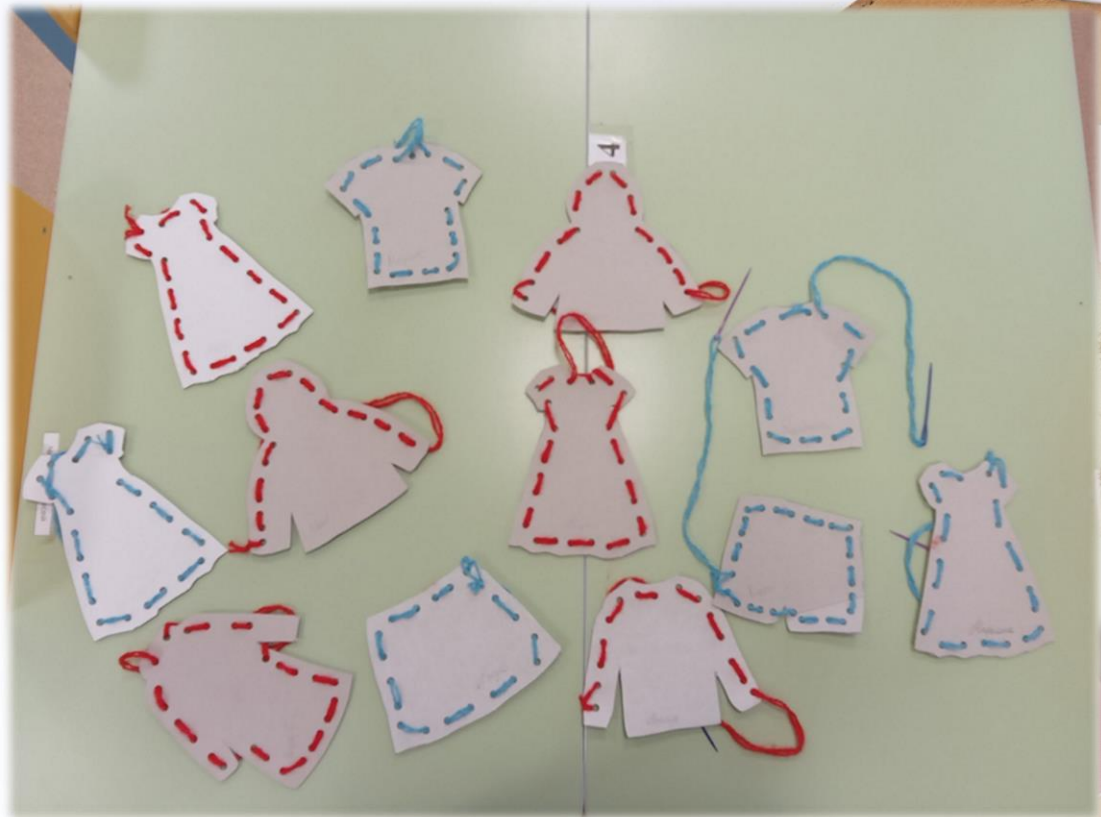
REDMI NOTE 8 PRO
AI QUAD CAMERA

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!