



# ПРОЕКТ

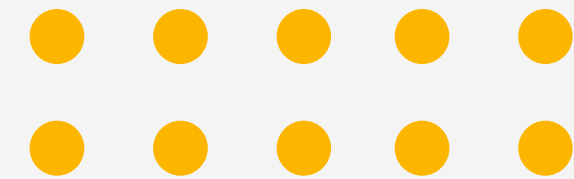
## ТАКАЯ РАЗНАЯ ОДЕЖДА



- ● ● Подготовили :
- ● ● Неняева Алина Юрьевна – воспитатель первой кв. категории
- ● ● Краснова Нина Александровна – молодой педагог
- ● ● Дети и родители группы №3

# ТЕМА ПРОЕКТА

«ТАКАЯ РАЗНАЯ ОДЕЖДА»



## ● Продолжительность проекта

- краткосрочный

## ● Тип проекта

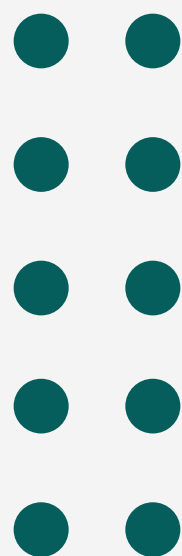
- Познавательно-исследовательский

## ● Участники проекта

- дети
- педагоги
- родители

## ● Возраст детей

- дошкольный возраст 4-6



# ВЫБОР ТЕМЫ ПРОЕКТА



# ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

## КОРЗИНА ИДЕЙ



Какие предметы  
необходимо  
положить в корзину  
для изготовления  
одежды?



# Модель шести вопросов Планирование деятельности Инфокарта

**1**

## АТЕЛЬЕ

### ЧТО ХОТИМ УЗНАТЬ?

- ЧТО ТАКОЕ АТЕЛЬЕ? (ЯНА)
- КТО РАБОТАЕТ В АТЕЛЬЕ? (ЛЕРАН)
- КТО ТАКОЙ ПОРТНОЙ? (АЛИСА)
- КАК ПОЯВЛЯЕТСЯ ОДЕЖДА? (АЛИСА)
- ПОЧЕМУ ОДЕЖДУ НАЗВАЛИ СВОИМИ ИМЕНАМИ? (ЛЕРАН)
- ЧТО НУЖНО ДЛЯ ШИТЬЯ? (ДАША)
- КАКАЯ БЫВАЕТ ОДЕЖДА? (АРТЁМ)
- ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНА ОДЕЖДА? (МАРКА)

### ЧТО ЗНАЕМ?

- В АТЕЛЬЕ ШЬЮТ ОДЕЖДУ
- ОДЕЖДУ ШЬЮТ НА ШВЕЙНОЙ МАШИНКЕ

### КАК УЗНАЕМ?

- СХОДИТЬ НА ЭКСКУРСИЮ К МАРИНЕ АЛЕКСЕЕВНЕ
- СПРОСИТЬ ВОСПИТАТЕЛЕЙ
- ПОСМОТРИМ ЖУРНАЛЫ
- ПОСМОТРИМ В ИНТЕРНЕТЕ



**3**

## ИНФОКАРТА

### АТЕЛЬЕ

The infocard diagram for "АТЕЛЬЕ" includes the following elements:

- ИНСТРУМЕНТЫ** (Tools): ИГЛА (Needle), НИТКИ (Thread), УТОГ (Scissors), ЛИНЕЙКА (Ruler), ВЫЙРОЙКА (Pattern), МЕЛ (Chalk).
- ОДЕЖДА** (Clothing): ШЕРСТЬ (Wool), ШЕЛК (Silk), КОЖА (Leather), ЛЁН (Linen), МЕХ (Fur), ТКАНИ (Fabrics).
- Иллюстрации**: A sewing machine, a dress, a jacket, and a pair of pants.

## АТЕЛЬЕ

A mind map diagram for "АТЕЛЬЕ" with branches for:

- ПОКАЗ МОД (ИТОВОЕ НЕОПРИЯТИЕ) (КОСТЮМЫ)** (Fashion Show / Retail Store / Costumes)
- КТО ШЬЁТ ОДЕЖДУ? (СХОДИТЬ НА ЭКСКУРСИЮ)** (Who sews clothes? / Go on an excursion)
- КАКАЯ БЫВАЕТ ОДЕЖДА? (ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА)** (What clothes are there? / Center of Creativity)
  - СЛЕПИТЬ (To sew)
  - НАРИСОВАТЬ (To draw)
  - АППЛИКАЦИЯ (Applique)
- КАК ПОЯВЛЯЕТСЯ ОДЕЖДА? (ЦЕНТР НАУКИ)** (How clothes appear? / Center of Science)
- ПОЧЕМУ ОДЕЖДУ НАЗВАЛИ СВОИМИ ИМЕНАМИ? (ЦЕНТР РЕЧИ)** (Why clothes were named after themselves? / Center of Speech)
- ГДЕ ДЕЛАЮТ ОДЕЖДУ? (ЦЕНТР КОНСТРУИРОВАНИЯ) (ШВЕЙНАЯ ФАБРИКА)** (Where clothes are made? / Center of Designing / Sewing Factory)
- ИЗ ЧЕГО ДЕЛАЮТ ОДЕЖДУ? (ЦЕНТР НАУКИ) (ВИДЫ ТКАНИ, СВОЙСТВА ТКАНИ)** (What are clothes made of? / Center of Science) (Types of fabrics, properties of fabrics)

# ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

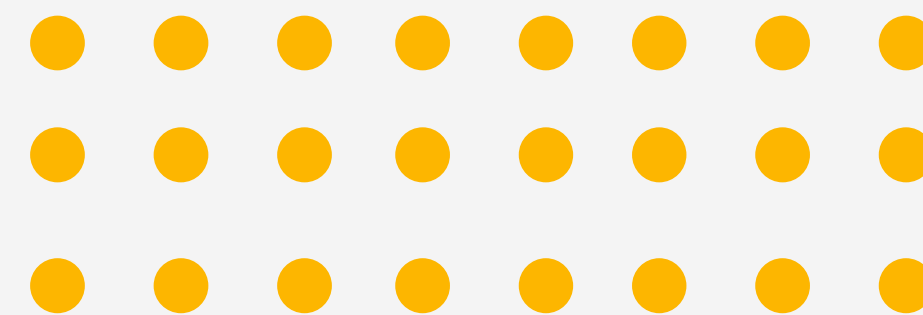
## ВЗРОСЛАЯ

Ознакомление детей с разными видами одежды; игрой «Ателье»

## ДЕТСКАЯ

Узнать, какая бывает одежда?

# ЗАДАЧИ



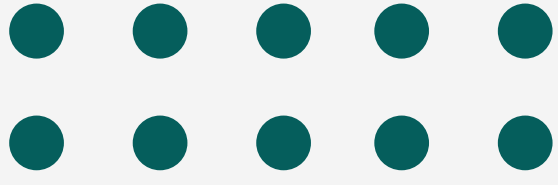
Педагог	Познакомить детей с профессией модельер и смежными профессиями (закройщик, портной, модельер)	Способствовать развитию чувства формы, цвета, полного зрительного образа конкретного наряда	Воспитывать бережное отношение к одежде и к труду людей, создающих одежду
Ребенок	Узнать кто делает одежду и где?	Познакомиться с разными видами тканей и узнать что из нее можно сделать	Научиться бережно относиться к вещам



# ЦЕНТР НАУКИ

- Экспериментирование с коллекцией тканей (намокает или не намокает; сминается или не сминается)
- Составление коллекции пуговиц

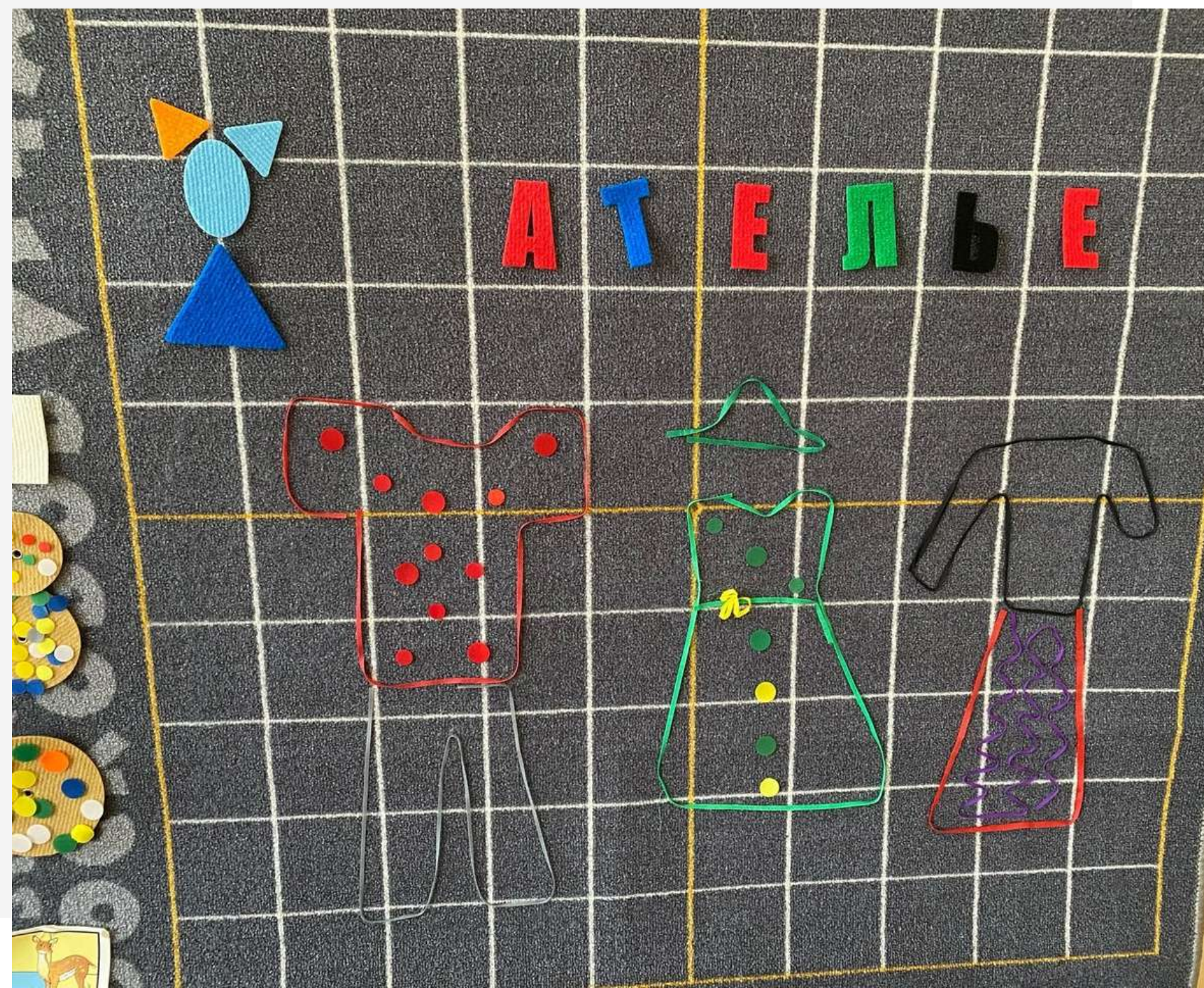




# ЦЕНТР МАТЕМАТИКИ

- Д/и «Повтори узор»
- Д/и «Укрась футболку»  
по заданному условию
- Д/и «Сосчитай пуговицы»





# ЦЕНТР ГРАМОТЫ И ПИСЬМА

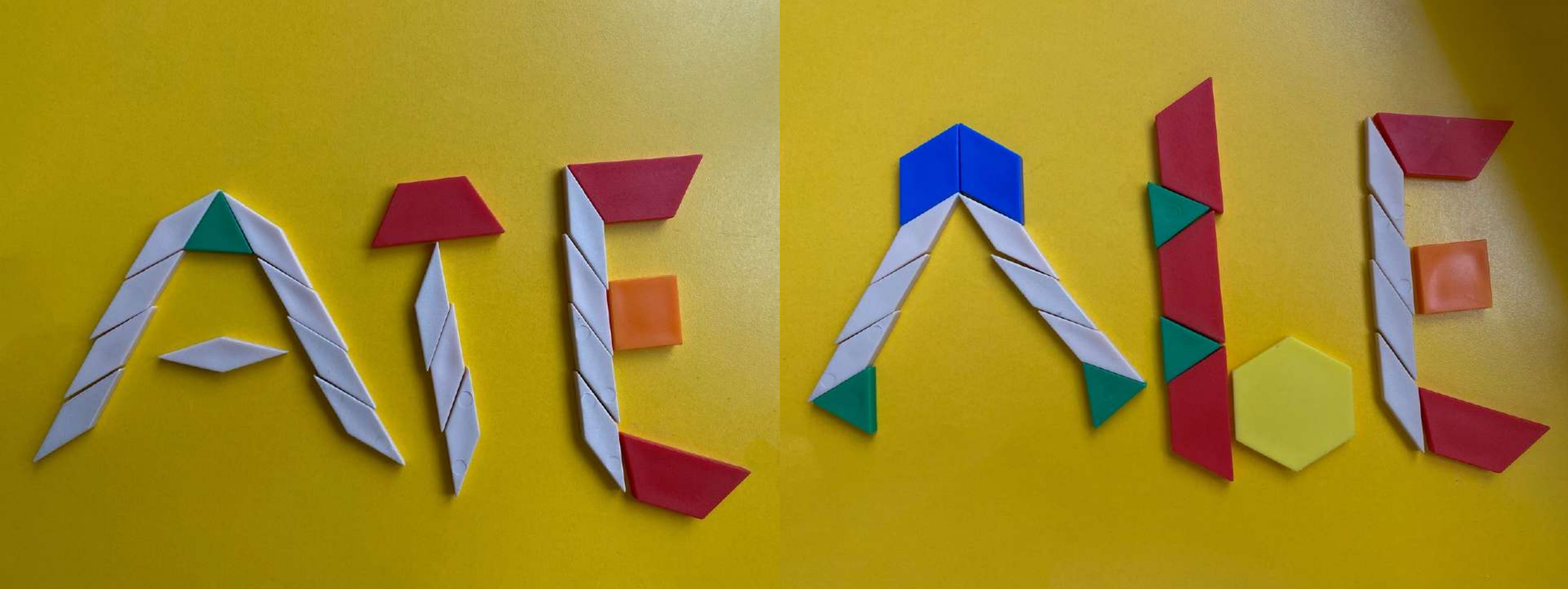
● Создание афиши к игре «Ателье»

● Создание надписей с помощью типографии

● Д/и «Собери гардероб семье»

● Д/и «Подбери к шапочке шарф»





# ЦЕНТР ИСКУССТВА

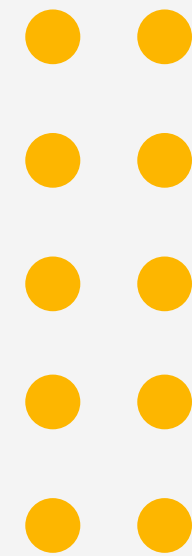
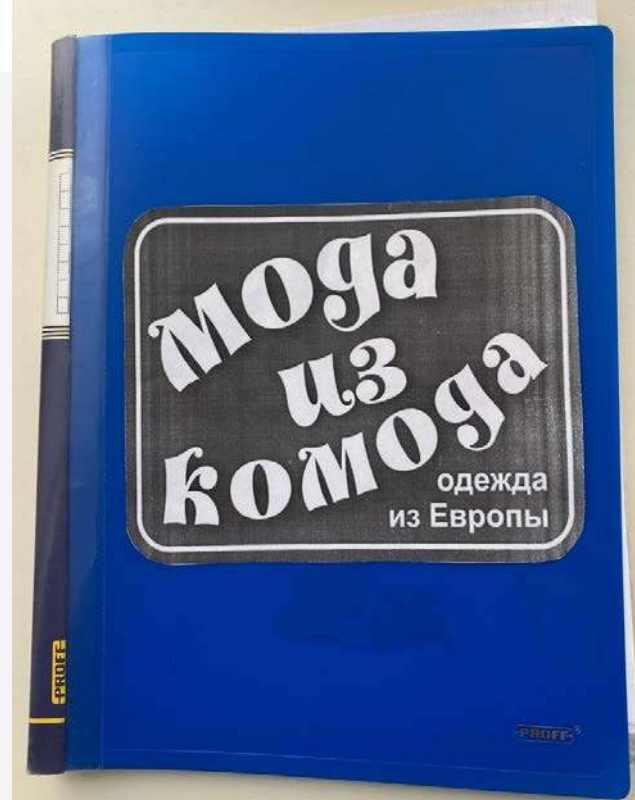
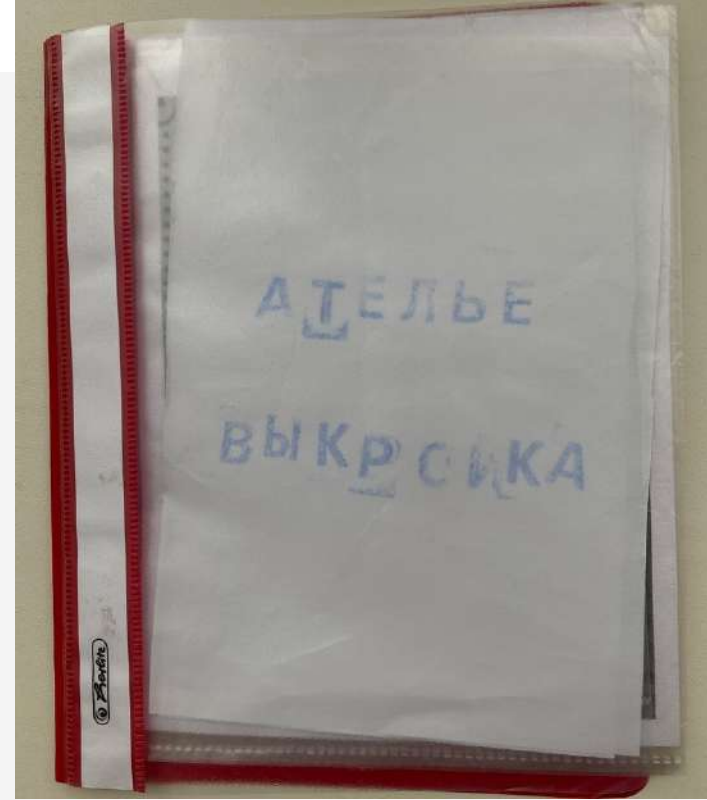
● Аппликация «Одежда для мальчиков и девочек»

● Аппликация «Наряди друга»

● Создание выкроек для игры «Ателье»

● Составление схем-образцов нарядов для показа мод

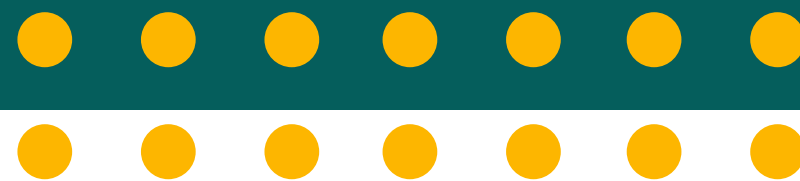


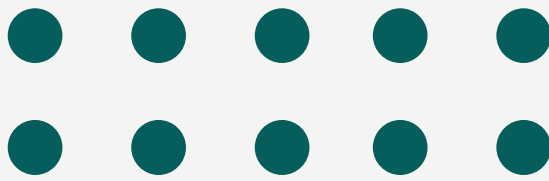




# ЦЕНТР КОНСТРУИРОВАНИЯ

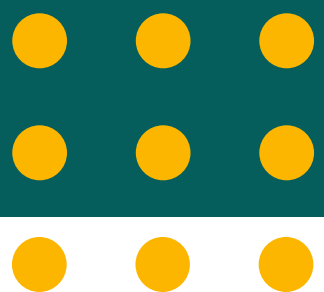
- Строительство швейной фабрики
- Конструирование швейной машинки, манекена из йохокубов

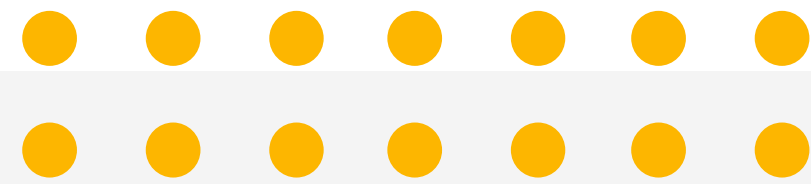




# ЦЕНТР С/Р ИГРЫ

- Создание карточек для с/р игры «Ателье»
- С/р игра по сюжету «Закажем одежду», «Ателье»
- Создание нарядов из бросового материала

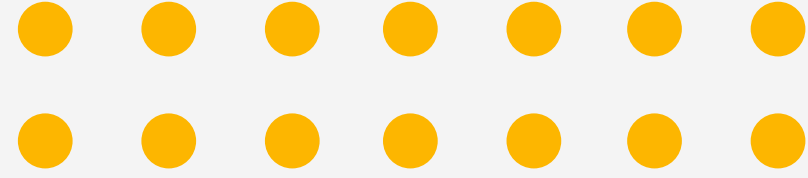




# ЭККУРСИЯ К КАСТЕЛЯНШЕ

Наблюдение за работой  
кастелянши





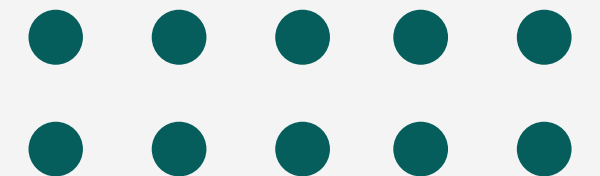
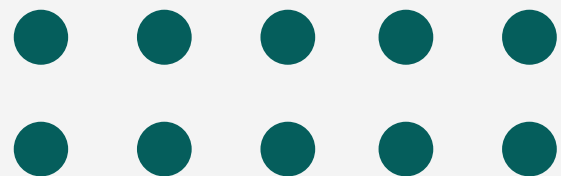


# ПОКАЗ МОДЫ

ПРОДУКТ ПРОЕКТА

# СОТРУДНИЧЕСТВО С РОДИТЕЛЯМИ

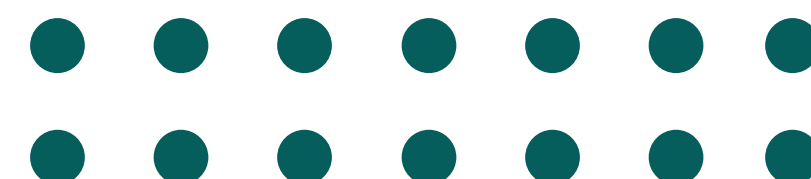
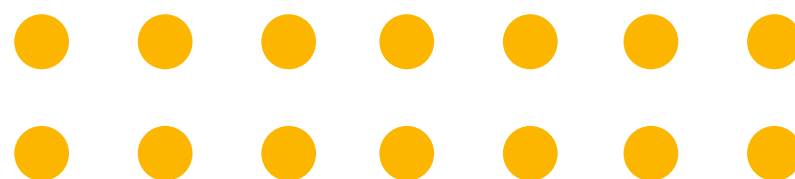
- Оказание помощи в сборе бросового материала
- Оказание помощи в подборке модных журналов, литературных произведений
- Оказание помощи в составление модного журнала
- Изготовление костюмов из бросового материала для «Показа моды»





# РЕЗУЛЬТАТЫ реализации проекта

- Дети узнали, как изготавливают одежду
- Дети узнали, что одежда бывает из разного материала
- Дети умеют отражать в сюжетно-ролевой игре особенности профессий, с которыми познакомились.
- Дети стали более бережно относиться к вещам и внешнему виду.
- Родители, участвуя в реализации проекта, стали реальной помощью и поддержкой для ребенка в процессе совместной работы



## Уважаемые родители!

В нашей группе завершён проект «Одежда».  
Дети стали более внимательней и бережней  
относиться к одежде?

ДА	НЕТ
<p>Стала аккуратно складывать вещи.</p> <p>Да</p> <p>Следит за своим внешним видом!</p> <p>Спасибо за познавательный проект.</p> <p>Старается чтобы дома все убрано за собой вещи, прибирается</p>	

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

