**Ознакомление детей старшего дошкольного возраста с изобретательской деятельностью авиаконструктора С. П. Королёва**

Планирование работы по первому этапу:

- Познакомить ребенка с жизнью знаменитого авиаконструктора С. П. Королева, через рассказ, иллюстрации, посещение музея и Интернет-ресурсы.

*Цель:* дать знания детям о жизни и деятельности авиаконструктора С. П. Королева.

- Виртуальное путешествие «Земля – наш общий дом».

*Цель:* сформировать у детей понятие «космос», «космическое пространство». Воспитывать у детей уважение к труду людей, работа которых связана с освоением космоса.

- Беседа «Освоение космоса».

*Цель:* знакомить детей с профессиями авиаконструктора и космонавта. Рассказать детям о значимости этих профессий в освоении космоса. Воспитывать у детей желание стать человеком-изобретателем.

- Подвижная игра «Космонавты».

*Цель:* учить детей ходить и бегать по кругу, по сигналу воспитателя разбегаться в разных направлениях и находить свою «ракету». Воспитывать у детей интерес к профессии космонавта.

- Просмотр кинофильма «Тайна третьей планеты».

*Цель:* познакомить детей с космическим пространством, тайнами других планет. Воспитывать интерес к профессии космонавта-исследователя.

**2 этап** – этап формирования устойчивого интереса к обобщённому образу человека-изобретателя через показ конкретной личности изобретателя С. П. Королёва.

**Задачи:**

1. Формировать у детей целостный образ человека-изобретателя (на примере жизнедеятельности С. П. Королёва). Развивать у детей действенный интерес к человеку - творцу техники.

2. Воспитывать у детей активное отношение к творческой деятельности человека-изобретателя.

Планирование работы по второму этапу:

- Досуг «День космонавтики», с участием родителей.

*Цель:* расширить представления детей о космических полётах: познакомить их с российскими учёными, которые стояли у истоков развития русской космонавтики – К. Э. Циолковским, С. П. Королевым.

- Праздник- развлечение, посвящённый Дню космонавтики.

*Цель:* познакомить детей с Днём Космонавтики, воспитывать в них чувство любви к Родине, уважение к старшим.

- Сюжетно-ролевая игра «Космическое путешествие».

*Цель:* продолжить формировать представление детей о космосе, продолжать учить детей брать на себя роли в соответствии с сюжетом. Воспитывать в детях ответственность, умение считаться с интересами сверстников.

- Игра-конструирование «Путешествие к разноцветным планетам».

*Цель:* закрепить знания детей о строении солнечной системы и комических явлениях. Учить детей сочетать свои действия с действиями других игроков команды. Воспитывать чувство уверенности в себе, выносливости, желание стать изобретателем.

**3 этап** – этап развития у ребёнка желания и стремления самому заниматься «изобретательской» деятельностью.

**Задачи:**

1. Развивать желание проявлять изобретательность в различных жизненных ситуациях, находить неординарное решение.

2. Формировать умение видеть возможности преобразования окружающей действительности и их реализацию через свою «изобретательскую» деятельность.

Планирование работы по третьему этапу:

- Беседа на тему «Космонавтом быть хочу».

*Цель:* закрепить знания детей о космосе и о профессиях космонавта и изобретателя. Развивать в детях творческую и изобретательскую деятельность.

- Чтение художественной литературы по заданной теме.

Главы из книги Ярослава Голованова «Этюды об учёных», слайд-шоу.

*Цель:* воспитывать в детях на примере личности С. П. Королёва целеустремлённость, желание быть изобретателем и приносить пользу своей стране.

- Словесная игра «Космический кроссворд».

*Цель:* закрепить знания детей о первом космонавте Ю. А. Гагарине о космических явлениях.

- Художественно-эстетическая деятельность детей «Я изобретаю ракету».

*Цель:* формировать у детей устойчивый интерес рисовать, лепить, конструировать на заданную тему. Продолжать развивать образные представления, воображение, творчество.

- Организация выставки детских работ на тему: «Юный изобретатель».

- Взаимодействие с родителями: их помощь в изготовлении на участке атрибутов к сюжетно-ролевым и подвижным играм на заданную тему и участие в анализе итогов игры.