

Ханты-Мансийский автономный округ—Югра
Октябрьский район
пос. Уньюган

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида «Буратино»
(МБДОУ «ДСОВ «Буратино»)



ПРОЕКТ: «ОРГАНИЗАЦИЯ СЮЖЕТНО - РОЛЕВОЙ ИГРЫ «ДОМ МОДЫ»

В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ КИШКОЛЕ ГРУППЫ.



Воспитатель второй
квалификационной категории
Зырянова.Н.В.

2014 год

АКТУАЛЬНОСТЬ

Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте. В. Штерн говорил, что «игра показывает, к какой цели стремиться человек, к чему он готовится, чего ожидает. В игре угадываются направления его будущей жизни».

Сюжетно – ролевые игры позволяют 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. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, меньше ошибаться в людях, избегать конфликтных ситуациях, поддерживать дружелюбную атмосферу.

В сюжетно – ролевой игре 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.



ЦЕЛЬ

Создание педагогических условий способствующих реализации и развитию сюжета игры «Дом мод»

ЗАДАЧИ

- Развивать умения применять в игре знания, полученные на занятиях, в беседах, наблюдениях, знакомстве с художественной литературой и ориентируясь на личный опыт детей.
- Познакомить с профессиями швеи, портнихи, закройщика, модельера.
- Дать представление о процессе изготовления одежды, свойствах материала из которых она сшита.
- Воспитывать уважение к труду работников ателье.
- Развивать связную речь. Расширять и активизировать словарь (вводить в разговорную речь слова-профессия, работа, ателье, фабрика, швея, портниха, закройщик, модельер, одежда, ткань, швейная машинка, нитки, ножницы, метр, кроить, шить).
- Обогащать речь детей новыми словами: фурнитура, «манекен», модельер, закройщик.
- При изготовлении атрибутов к игре развивать художественно-эстетический вкус.
- Развивать мелкую моторику рук, формировать умение следить за осанкой.
- Заинтересовать родителей в создании и улучшение развивающей среды группы .
- Обогащать детско-родительские отношения опытом совместной творческой деятельности.



ОЖИДАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

- Получение знаний о профессиях швеи, портнихи, закройщика, модельера.
- Формирование коммуникативных навыков.
- Умение слушать партнеров, соединять их замыслы со своими.
- Комментирование своих действий и действий партнеров.
- Ролевое общение, диалоги.
- Повышение заинтересованности родителей в жизни группы в совместных играх с детьми.



ЭТАПЫ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

1 этап - организационный:

включает в себя совершенствование содержания предметно-игровой среды группы, насыщение развивающим материалом.

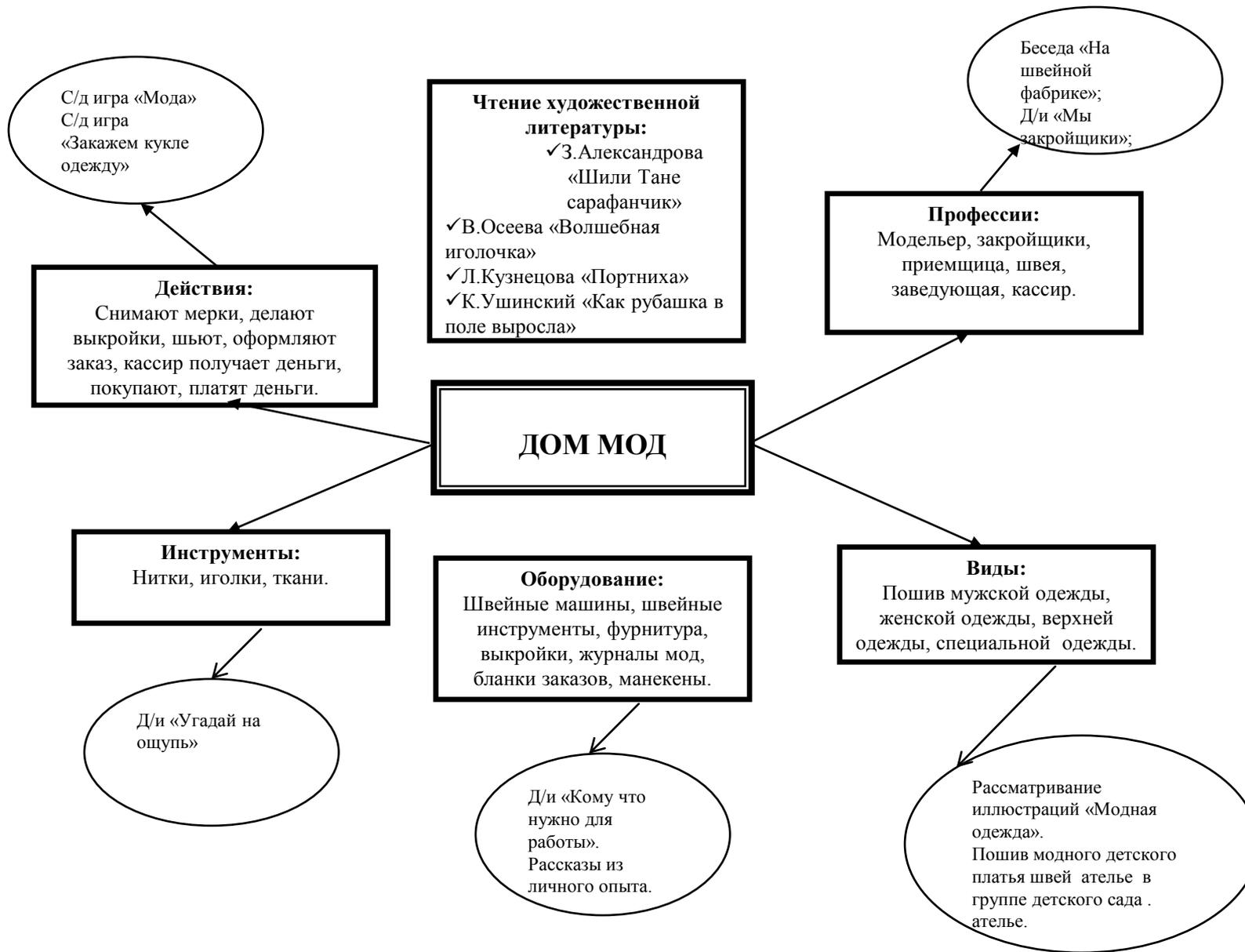
2 этап - игровой:

этот этап строится на основе использования методик по руководству сюжетно-ролевыми играми, ориентируясь на знания и личный опыт детей полученных на занятиях, в беседах, наблюдениях, знакомстве с художественной литературой, просмотр видеороликов о моде.

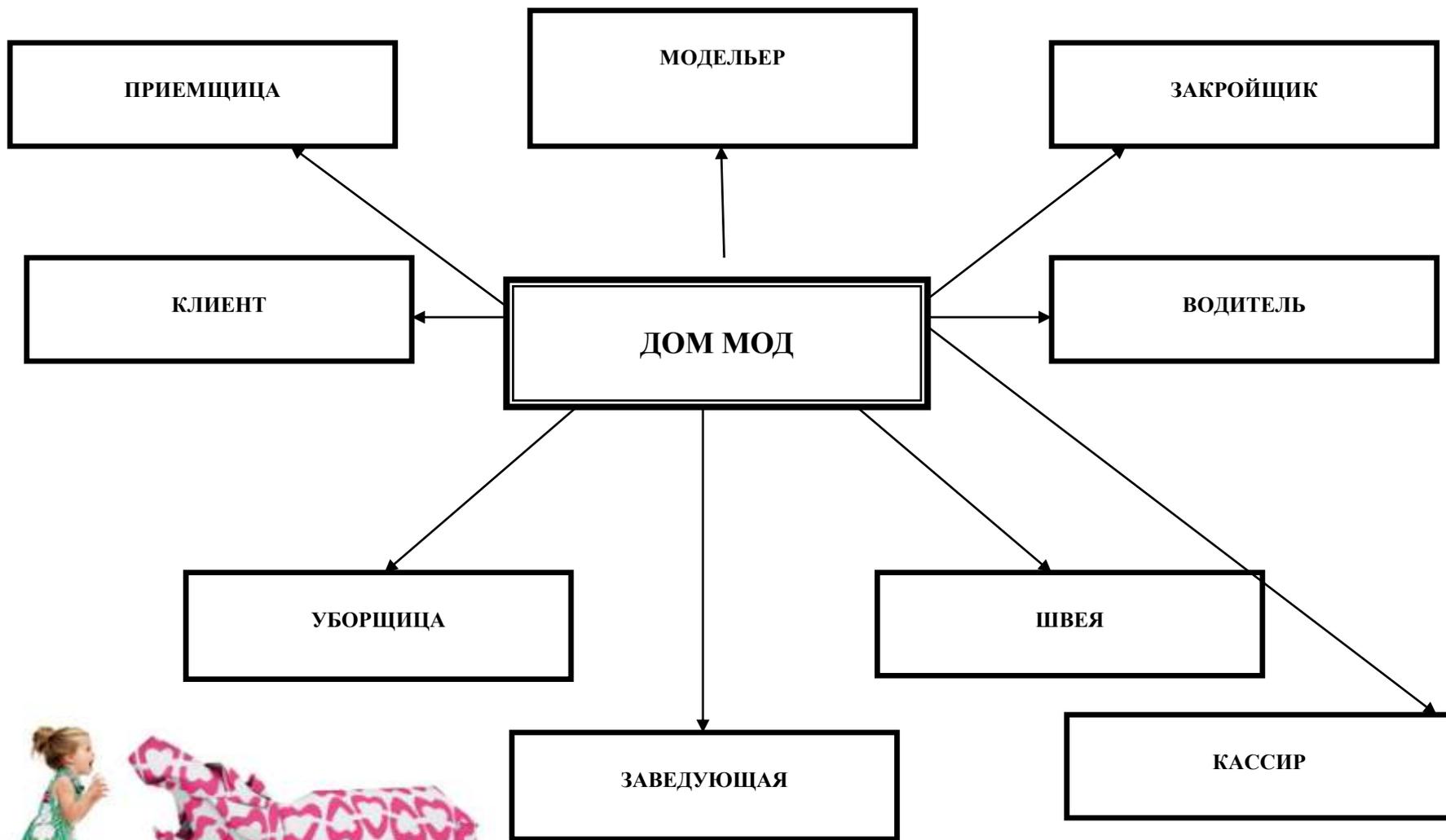
3 этап – практический:

наблюдение за пошивом платья для девочки швеей, создание журнала "Мода 2014", пополнение кукольной одежды, коллекции новых нарядов в уголке ряжения, аксессуаров в уголке стилистов, организация сюжетно-ролевой игры "Дом Моды".





ОСНОВНОЙ РОЛЕВОЙ КУСТ



ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ИГРЫ

