

Дидактическое пособие для детей подготовительного возраста

«Игра в чемодане» «Ателье»

«Ателье»- многофункциональное пособие, уменьшенная модель ателье, целостный объект, который знакомит детей с событиями, происходящими «внутри» производства и пошива одежды. Благодаря макету можно расширять и закреплять знания детей о профессиях людей, работающих в ателье.

Цель: Закрепление знаний детей о труде людей, работающих в ателье.

Задачи:

- Познакомить со структурой работы людей, работающих в ателье. (администратор, швея, закройщица, гладильщица).
- Формировать, расширять и систематизировать представления детей о труде людей в ателье.
- Формировать интерес к людям швейных профессий, понимание необходимости и важности их труда;
- Формировать представления об инструментах, облегчающей труд людей в ателье.
- Расширить и активизировать словарь (профессия, заказ, клиент, манекен, работа, ателье, швея, администратор, гладильщица, одежда, ткань, швейная машинка, нитки, ножницы, утюг, гладить, шить).

Способствовать развитию познавательной активности.

- Развивать наглядно образную память, словесно-логическое мышление, связную речь детей (монологическую и диалогическую)
- Воспитывать уважение и чувство благодарности к работникам швейного производства, бережное отношение к изделиям, изготовленным в ателье.

Описание пособия

Основа – чемодан

Материалы:

- макет «Ателье» со съемными деталями (куклы, мебель и предметы интерьера ателье, инструменты, материалы для пошива одежды, готовые изделия)

Все детали макета съемные и переносные. Куклы, оборудование (утюг, швейная машина, ножницы-изготовлены из воздушного пластилина), зеркало, стойка с моделями одежды и тремпеля изготовлены из металлической проволоки; катушки для ниток и лент из воздушного пластилина; мебель: стулья, стол, шкаф с тканями из дерева. Мебель приобреталась, как пазлы для сбора. Все материалы безопасны для детей. За основу был взят чемодан старого образца, обклеен тканью.

Пособие предназначено для различных видов детской деятельности, как групповой, так и индивидуальной. Является прекрасным дополнением к тематическим занятиям по теме «Профессии», «Одежда», «Знакомство с инструментами», «Знакомство с тканями». Материал систематически пополняется с учетом возраста детей группы и педагогических задач;

Макет-чемодан легко закрывается и переносится. Вертикальное расположение ателье выполнено для удобства рассматривания. В летнее время может легко использоваться на занятии на прогулке.

Варианты игр и игровых ситуаций

1. *Игровая ситуация* «Заказ одежды»
Образовательная область: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие.
Задачи: расширять знания детей о работе администратора ателье. Воспитывать коммуникативные навыки, речь, умение культурно обращаться и правильно формировать просьбу.
Описание игры:
Воспитатель рассказывает детям, что кукла Даша очень расстроилась, что не смогла купить себе новое платье, потому что магазин одежды закрылся и просит ребят помочь ей. Воспитатель предлагает ребятам отправиться в ателье, где Даша сможет заказать себе новое платье. В ателье приходит кукла Даша. Она располагается у стола администратора. Администратор встречает Дашу, приветствует ее. Демонстрируется каталог одежды и «технологические карты» пошива одежды, Даше предлагают выбрать платье, которое ей понравится. Даша выбирает нужную модель одежды или приносит свой эскиз. Также выбирает ткань, нитки и др. фурнитуру для модели. «Администратор» принимает заказ. Затем эскиз отдается «швее». Администратор говорит Даше, когда ей лучше прийти на примерку. Дети выполняют игровые действия с куклой администратором и куклой Дашей.

2. *Игровая ситуация* «Кто работает в ателье?»
Образовательная область: познавательное развитие.
Задачи:
- Расширять и систематизировать знания детей о профессиях людей, работающих в ателье; (администратор, гладильщица, швея).
- Развивать произвольное внимание, наглядно образную память, словесно-логическое мышление.
- Активизировать словарь детей по теме. Воспитывать уважение к труду взрослых.
Описание игры:
Воспитатель рассказывает детям, что к ним в гости пришла кукла Катя. Катя должна участвовать в конкурсе моды. Но у нее нет подходящего наряда. Ребята, вы не знаете, кто и где может Кате помочь? Воспитатель говорит о том, что Кате нужно необычное платье, в магазине его не купишь. Воспитатель предлагает ребятам помочь Кате и посетить ателье «Мастерица», это ателье по пошиву красивой одежды. Воспитатель рассказывает о том, что для того, чтобы пошить красивое платье необходим труд и помощь многих людей, кто работает в ателье. Воспитатель предлагает детям помочь кукле Кате и рассказать, кто Кате

поможет в ателье. Воспитатель берет куклу- «администратора» и рассказывает детям, что делает этот специалист. Например: администратор предлагает выбрать модель платья, закройщица кроит и снимает мерки, швея сшивает детали модели, и гладильщица выглаживает или отпаривает одежду. Для закрепления материала воспитатель предлагает Кате заказать платье в ателье, а ребятам помочь и назвать кто что будет делать. Дети называют действия и профессию специалистов и размещают кукол в нужных секторах ателье.

3. Игровая ситуация «Назови, что делают работники ателье»

Образовательная область: познавательное развитие, речевое развитие.
Задачи:

- Расширять и закреплять знания детей о том, что могут делать работники ателье.
- Обогащать глагольный словарь, обучать детей правильному употреблению в речи глаголов 3-го лица единственного числа.
- Развивать наглядно образную память, произвольное внимание.
- Активизировать словарь детей по теме. Воспитывать интерес к людям разных профессий.

Описание игры:

- К ребятам приходит Катя и просит детей рассказать о людях, которые работают в ателье. Катя предлагает детям рассказать, что же могут делать работники ателье. Воспитатель по очереди берет кукол-специалистов и спрашивает, например: «Что делает закройщица? (снимает мерки, кроит, вырезает), «Что делает швея? (сшивает, пришивает, зашивает)» и т.д.

4. Игровая ситуация «Определи профессию в ателье»

Образовательная область: познавательное развитие, социально – коммуникативное развитие.

Задачи:

- Учить детей по результатам труда людей определять их профессию.
- Развивать произвольное внимание, наглядно образную память, словесно-логическое мышление.
- Активизировать словарь детей словами: кроит, сшивает, отпаривает, принимает заказ.
- Воспитывать интерес к профессиям швейного производства.

Описание игры:

Воспитатель объясняет детям, что профессию людей можно оценить по результату их труда. Затем предлагает детям назвать профессию, опираясь на заданное воспитателем предложение, в котором называется результат труда представителя данной профессии. Например:

- Она сшила детали платья. – Швея сшивает детали одежды.
- Он приняла заказ одежды. – Администратор принимает заказ одежды.
- Она отпарила одежду. – Гладильщица отпаривает одежду.

- Она сняла марки и скроила одежду. – Закройщица снимает марки и кроит одежду.

5. *Игровая ситуация «Подбери ткань к одежде»*
Образовательная область: познавательное развитие

Задачи:

- Закреплять знания детей о тканях и их свойствах, умение различать и правильно называть ткани.
- Активизировать словарь детей названиями тканей и их свойствами.
- Развивать произвольное внимание, наглядно образную память, словесно-логическое мышление.

Описание

игры:

1-й

вариант

К ребятам приходит кукла Катя. Катя приглашает ребят в ателье в отдел с тканями, где ткани все мешались. Катя просит найти ткань для того, чтобы пошить пальто. Она просит ребят рассказать ей и показать какие ткани есть в ателье. Дети называют ткани и их свойства, например: ситец, хлопок, сатин и располагают их рядом с определенным временем года, затем шерсть, драп, вельвет и т.д.

2-й

вариант

Дети играют двумя командами. Одной команде необходимо разложить ткани хлопчатобумажные (лето), другой – шерстяные (зима-осень).