

Автор: Степанова Татьяна Васильевна, воспитатель, МАДОУ «Детский сад №85 «Колокольчик», высшая квалификационная категория, контактный телефон: 89082935158.

#### Аннотация.

«Игра-генетическая основа, источник, корень всякого творчества, его подготовительная ступень». (Л. С. Выготский)

Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре-ведущему виду деятельности детей дошкольного возраста. Успешное освоение воспитательных и образовательных задач детьми дошкольного возраста, несомненно, происходит в игровой деятельности, т. к. игра для ребенка - способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. Существует несколько видов игр: подвижные, театрализованные, дидактические, строительные, сюжетно-ролевые игры. В старшем дошкольном возрасте можно встретить практически все виды игр.

Для решения образовательных задач наиболее актуальной является дидактическая игра. Основная особенность дидактических игр определяется их названием: это игры обучающие. Они создаются в целях воспитания и обучения детей. Но для играющих детей воспитательно - образовательное значение дидактических игр не выступают открыто, а реализуются через игровую задачу, игровые действия и правила. Именно этим я и руководствовалась, создавая свою дидактическую игру «Модельеры», но облекла ее в занимательную для детей форму. Обучающая задача дидактической игры «Модельеры» воплощается в соответствующем содержании, реализуется с помощью игровых действий, которые выполняют дети. Данная игра реализуется через совместную образовательную деятельность, в свободное время детей и индивидуальную работу с дошкольником. В ходе реализации игры осуществляется процесс, направленный на усвоение, уточнение, систематизацию знаний, умственное развитие, развитие логического мышления. Кроме того, данная игра направлена на развитие ребенка (достижение определенных показателей в развитии): общение со взрослыми, развитие сообразительности, нравственного, эстетического воспитания.

Моя игра является сквозным механизмом развития ребенка (пункт 2.7. ФГОС ДО), посредством которой реализуется содержание пяти образовательных областей: «социально-коммуникативное развитие», «познавательное развитие», «речевое развитие», «художественно-эстетическое развитие», «физическое развитие».

## Пояснительная записка.

Замысел дидактической игры «Модельеры» возник в ходе реализации проекта «Как одевались наши предки», который прошел в группе старшего дошкольного возраста. Идею создания данной игры подсказали сами дети. В ходе работы по проекту «Как одевались наши предки» в старшей группе, у детей возник большой интерес к одежде в целом. Сначала данной темой заинтересовались только девочки. А именно, чем отличалась одежда мужчин и женщин, разнообразие ее предназначения, из чего шили одежду. Немного позже девочек заинтересовал вопрос: а кто создает современную одежду? Возникла необходимость познакомить детей с этапами создания одежды. Мальчики тоже стали проявлять интерес к данной теме, охотно подключились родители. Далее в ходе реализации проекта, дети познакомились с профессией модельер, узнали, что это человек создающий новые модели разного вида одежды. У детей появилась потребность создать модели одежды своими руками. Так как дети не имеют возможности самостоятельно сшить одежду, в ходе совместного обсуждения (воспитателя с детьми), решили «открыть» ателье по изготовлению одежды для бумажных кукол. В нашем ателье стали «работать» мастера по созданию моделей разного вида одежды. В роли модельеров выступали и девочки, и мальчики. При создании одежды дети старшей группы легко использовали знакомую им модель «5 пальцев» (технология Н. М Крыловой), которая помогала им увидеть деятельность в целом. Адаптируя данные знания к созданию одежды, ребята разложили процесс изготовления на пять ступеней:

- 1-что задумали сделать (какую модель одежды),
- 2-из чего (какой материал выбрать для данного вида одежды),
- 3- чем будем делать (какие инструменты нужны для работы),
- 4- делаем по порядку (планирование своей деятельности),
- 5- результат труда (оценка продукта деятельности).

Наши «модельеры» принялись за творческую работу, в ходе которой у детей получились разнообразные модели одежды.

Так, созданная мною дидактическая игра «Модельеры» способствовала развитию эстетического вкуса ребенка, раскрытию его творческого потенциала, побуждала его к самостоятельности, проявлению инициативности.

## **Цель предлагаемой мною дидактической игры «Модельеры»:**

оказать методическую помощь педагогам-практикам и родителям в формировании у детей системы знаний о предметах одежды, их назначении, качественных характеристиках, эстетическом значении одежды в жизни людей и различных видов тканей для её пошива, через знакомство с профессией модельер.

### **Задачи:**

1. Актуализировать знания педагогов и родителей по организации дидактической игры «Модельеры» с детьми 5-7 лет.
2. Создание организационно-педагогических условий для проведения дидактической игры «Модельеры» с привлечением родителей.
3. Развитие творческих способностей педагогов, родителей при использовании дидактической игры «Модельеры».

### **Ожидаемый результат:**

В результате использования дидактической игры «Модельеры» с детьми 5-7 лет (в течении двух лет) к концу подготовительной группы мной были получены высокие положительные результаты.

1. Значительно увеличилось количество детей (с 21% до 61%) и родителей (с 13% до 40%), увлеченных игрой «Модельеры» и родители стали активно участвовать в обогащении игрового материала.

2. От единичного использования слов-терминов в активном словаре, дети перешли к активному использованию данных слов:

- в названии одежды (блуза, бриджи, комбинезон, джемпер, гольф, пуловер, кардиган, жакет, болеро, топ, туника, поло, пончо и др.);

- в названии тканей: букле, байка, джерси, фланель, велюр, сукно, шотландка, драп, фетр, лен и др.;

- в названии фурнитуры: пряжки, крючки, карабины, тесьма, кружево, бисер, стразы, липучки;

- в названии процессов трудовой деятельности: разработка дизайна (эскиз), проектирование, подбор ткани, подбор элементов декора, раскрой, пошив, примерка и т.д.

3. Дети заинтересовались и стали активно самостоятельно организовывать игру «Модельеры», включая её в другие виды деятельности.

4. При составлении модели одежды на начало года дети использовали лишь основные части одежды (лиф, пояс, подол, рукав, воротник), к концу года кроме основных, используют дополнительные детали одежды (баска, жабо, кант, манжет, пелерина, погоны, хлястик и т. д).

(Приложение №4 «Оценка результатов»)

Кроме того, посредством игровой деятельности у детей расширились знания о назначении одежды (для праздника, посещения театра, для работы, для занятий спортом и т.д.); о свойствах и качестве ткани (воздухопроницаемость, износостойкость, влагопоглощаемость, теплозащитность и др.); развились любознательность и познавательные способности (память, внимание, мышление, воображение).

У детей появилось желание создавать новое, задумывать и через творческий процесс добиваться поставленной цели. Изготовленная ребенком модель одежды - это результат его творческо-продуктивной деятельности, которая приносит ему радость творчества и общения.

Моя игра имеет три варианта, но это не предел! При использовании в работе данной игры есть огромный потенциал для творчества!

#### **Дидактическая игра «Модельеры».**

Задачи:

1. Активизировать познавательные процессы дошкольника через избирательную направленность при выборе и создании задуманной модели одежды, и образца в целом, предпосылки профессиональной направленности.
2. Формировать компоненты связной речи (обогащение и активизация лексической стороны речи, словарного запаса, диалогической и монологической речи и т.д).
3. Развивать нравственные чувства ребенка (эмпатию, сдержанность, доброжелательность, бережное отношение к результатам труда, желание помогать, отзывчивость, сочувствие, радость за хороший результат труда других людей, активность и инициативу в самостоятельной деятельности), волевые качества.
4. Обогащать эстетические чувства ребенка (чувство цвета и формы, чувство ритма при восприятии ритмичной стройности расположения частей создаваемой одежды и образа в целом).

#### **Содержание дидактической игры «Модельеры».**

В данной игре используются следующие пособия, материалы и инструменты:

- схема последовательности изготовления моделей одежды для первого варианта игры «Модельеры»;
- схема для составления описательного рассказа для второго варианта игры «Придумай модель и расскажи»;
- бумажные куклы (мальчик и девочка);
- лекало и трафареты моделей одежды;
- набор разных по структуре и цвету тканей (по выбору педагога);
- белый картон, простой карандаш, мелок, клей, ножницы;
- лекало деталей одежды (воротнички, карманы и т. д.);
- аксессуары (пояса, бабочки, галстуки и т. д.);
- фурнитура (тесьма, лента и др.);
- журнал «Модная одежда».

Дидактическая игра «Модельеры» может использоваться как демонстрационный и раздаточный материал в совместной образовательной деятельности (педагог-ребенок, родитель-ребенок, ребенок-ребенок), так и в самостоятельной деятельности, как игра с правилами в трех вариантах и более.

### **Рекомендации педагогам.**

Подготовка к проведению игры.

1. Использовать игру в соответствии с задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний по теме одежда, обогащение эстетических чувств, активизация психических процессов и др.
2. Подготовка к игре самого воспитателя или родителя (он должен изучить и осмыслить весь ход игры, свое место в игре, методы руководства игрой).
3. Определение наиболее удобного времени проведения игры (в процессе СОД, в свободной деятельности или индивидуальной деятельности).
4. Выбор места игры, где дети могут спокойно играть, не мешая другим.
5. Определение количества играющих (небольшие подгруппы или индивидуально).
6. Подготовка необходимого материала для игры (картон, ткани разной фактуры и расцветок, тесьма, пуговицы, стразы, бисер, липучки, кружево и др., фактура по желанию).
7. Подготовка инструментов (ножницы, клей-карандаш, мел портновский, простой карандаш).

### **Подготовка к игре детей.**

1. Обогащение знаний детей (представлений об одежде, видах и качестве тканей, профессии модельера) необходимыми для решения игровой задачи.
2. Ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использоваться в игре, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них.
3. Объяснение хода и правил игры.
4. Показ игровых действий, в процессе которых воспитатель или родитель учат детей правильно выполнять действие (приклеивать ткань, обводить лекало портновским мелом, вырезать полученный силуэт).

В конце игры подведение итогов. Это ответственный момент, т.к. по результатам, которых дети добились в игре, можно судить о ее эффективности, о том будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности. В конце игры взрослый спрашивает у детей, что нового они узнали, как справились с заданием. Чему научились, понравилась ли игра, обещает, что в следующий раз они обогатят игру новыми тканями, фурнитурой, аксессуарами и др.). Дети обычно ждут этого дня.

### **Первый вариант игры.**

#### **«Юные модельеры».**

Количество играющих будет зависеть от количества предложенных кукол, от одного-двух детей (на ознакомительном этапе) до четырех и более (когда дети хорошо познакомятся с правилами игры).

На первом этапе ребенок играет со взрослым. В дальнейшем он может играть самостоятельно.

#### **Ход игры: (приложение 1)**

Ребенок берет бумажных кукол.

1. Выбирает для кого одежда (мальчик или девочка).
2. Выбирает модель одежды. Используя лекало выбранной модели, подбирает ткань с учетом назначения выбранной модели (сезонность, праздничная или повседневная и т. д.), учитывая свойства и качества ткани.
3. Выбранную ткань наносит на картон с помощью клея.
4. Накладывает на подготовленный картон трафарет выбранной модели и обводит мелком или карандашом и вырезает.
5. Подбирает детали, фурнитуру к данной модели.
6. Примерка. Подбирает аксессуары к данной модели. Создает образ.
7. Фотографирует созданный образ для журнала «Модная одежда»

**Второй вариант игры.**  
**«Модное ателье» (выбери модель и расскажи).**

Количество играющих от двух до четырех. Игра проходит как при участии взрослого (взрослый—ребенок), так и в самостоятельной деятельности (ребенок-ребенок).

**Ход игры:** (приложение 2)

Один участник игры - модельер, другой — заказчик. Заказчик знакомится с моделями из журнала «Модная одежда», выбирает нужный вариант. Модельер используя предложенную схему для составления описательного рассказа, задает заказчику вопросы, которые помогут определить выбранную одежду:

1. Что это?
2. Для кого?
3. Какого цвета, из какого материала?
4. Из каких частей состоит?
5. Что есть у данной модели, какая застежка и сколько, воротник, карманы, какие аксессуары, галстук и т. д.?
6. Кто и куда пойдет в этом наряде?

Заказчик подробно отвечает на вопросы. Модельер узнает выбранную модель и приступает к ее изготовлению. (переход к первому варианту игры «Юные модельеры».)

**Третий вариант игры.**  
**«Магазин модной одежды»**

Количество играющих от двух человек и более. Игра проходит как при участии взрослого, так и в самостоятельной деятельности детей.

**Ход игры:** (приложение 3)

Дети делятся на продавцов и покупателей.

Покупатель должен так описать выбранную модель одежды, чтобы продавец догадался, о какой модели идет речь. Продавец может использовать «Журнал мод» для узнавания модели, а покупатель для описания модели можно использовать схему из второго варианта игры «Модное ателье», пропуская первый вопрос (Что это?).

## Взаимодействие с родителями.

Главным воспитателем своих детей являются родители. Но родителям необходима помощь, т. к. отсутствие знаний по психологии и педагогике ведет к ошибкам, непониманию, а значит к безрезультативности воспитания. Поэтому взаимодействие семьи и детского сада являются важным направлением всестороннего развития ребенка. Только при активном участии родителей и педагогов можно добиться положительных результатов. В связи с этим я стараюсь максимально вовлекать родителей в образовательный процесс. Когда у нас в группе проходил проект «Как одевались наши предки», одной из главных задач было вовлечение родителей в развитие познавательной активности детей через совместное создание и использование дидактической игры. Сначала мы выбрали интересную игру, предложили родителям поиграть с детьми в группе и дома с целью ознакомления с правилами. Затем за «круглым столом» было предложено подумать, что можно добавить или изменить в данной игре. Родители стали предлагать помощь в создании новых моделей одежды, более современной. Предложили создать журнал «Модная одежда» при подведении итогов игры. В результате совместной работы игра стала пользоваться большим успехом у детей и родителей. Они с удовольствием берут ее домой для совместных игр. Так же играют с детьми и в группе. Игра и игровое общение с ребенком в семье - это забота о его развитии, психическом и эмоциональном здоровье.

### Вариативные формы привлечения родителей к созданию условий для проведения игры «Модельеры». (примерные формы работы)

Формы привлечения родителей	Деятельность родителей
1. Экскурсия в ателье «Нюанс», магазин «Ткани»	- организатор экскурсии -экскурсовод -сопровождающий
2. Мастер-класс «Стильная одежда для Денди»	- организатор - участники
3. Создание модных журналов: «Кокетка», «Стиль» и тд.	- дизайнеры -художники - консультанты
4. Дефиле (демонстрация модной одежды)	- организаторы - участники
5. Конкурс новогодних костюмов	-дизайнеры - участники - члены жюри



6. Театрализация «Русский костюм»	- участники -консультанты -зрители
7. Выставка аксессуаров к 8 Марта (из бросового материала) «Модная шляпка», «Сумочка моей мечты» и др.	- организаторы - участники

### Список используемой литературы:

1. Андреева А. Д. Проблема игровой мотивации современных детей. Журнал практического психолога. - 2008 - №5.
2. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду. - М. 2013.
3. Крылова Н. М. Детский сад - Дом радости. Методические комментарии к примерной основной общеобразовательной программе дошкольного образования — М.: ТЦ Сфера, 2013.
4. Коленцева Н. Г. Методика работы с дидактическими материалами в детском саду. Тбилиси, 2000.
5. Крылова Н. М. «Лесенка успеха.» или Три грани научно — методической системы детского сада. Образовательные проекты. Санкт — Петербург, 2013
6. Лыкова И. А. Дидактические игры и занятия. Интеграция художественной и познавательной деятельности дошкольников. Карапуз, 2010
7. Миленко В. Знакомство с понятием «дидактическая игра» Дошкольное воспитание .- 2006. №11.

## Оценка результатов использования игры «Модельеры».

	Начало года	Конец года
<p>1. Количество увлеченных данной игрой</p> <p>-детей</p> <p>-родителей</p>	<p>5 человек</p> <p>3 человека</p>	<p>14 человек</p> <p>9 человек</p>
<p>2. Появление в активном словаре детей тематических слов (через наблюдение)</p>	<p>Единичные слова</p>	<p>Значительно расширился словарь терминов названий тканей, одежды, фурнитуры, процессов трудовой деятельности</p>
<p>3. Количество самостоятельно организованных игр детьми (через наблюдение)</p>	<p>Единичные случаи</p>	<p>Систематически (с включением в другие виды деятельности)</p>
<p>4. Дидактическое упражнение «Целое и части» (по теме «Одежда») Цель: составить предложенную модель одежды из частей, с использованием дополнительных деталей.</p>	<p>Используют основные части одежды</p>	<p>Используют дополнительные детали одежды</p>