**Проект в старшей группе по теме «Одежда».**

**Актуальность проекта**: общаясь с детьми в рамках занятий невозможно дать детям более полное, четкое представление о предметном мире, тем более он так разнообразен. В наше время ребенку приходится часто встречать в быту огромное разнообразие предметов. Для чего они нужны, как использовать их правильно, по назначению, как же трудно во всем разобраться. Можно заметить небрежное отношение к предметам, а значит и к труду, так как предметы создаются руками человека. Считается, что бережное отношение к одежде, может означать и положительное отношение к труду человека.

**Цель проекта**: формировать представления об одежде ее назначении, использовании и уходе за ней;

формировать представление у детей о том, что одежда бывает соответствующей времени года;

формировать элементарные представления об одежде: одежду можно шить, вязать, купить; есть праздничная, форменная и повседневная одежда, а также для сна, для спорта, дома и др.;

учить детей различать разные виды ткани;

активизировать словарь детей ( пушистый, мягкая, водонепроницаемая, тонкая, дышащая);

развивать эстетический вкус, память, внимание, воображение.

Вид проекта: творческий, познавательный, краткосрочный. 1 неделя.

Участники проекта: воспитатели, дети старшей группы, родители.

**Ход проекта:**

Дидактическая игра «Оденем куклу».

Цель: учить детей использовать знания об одежде, активизировать в речи обобщающие понятия (нижнее бельё, верхняя одежда и т.д.) названия частей одежды.

Чтение литературы:

1. Русская народная сказка «Золотое веретено».

2. В. Осеева «Волшебная иголочка».

3. Н. Носов «Заплатка».

4. К. Ушинский «Как рубашка в поле выросла».

Беседы:

1. Беседа «Какие опасные предметы есть у швеи?» цель: дать знания о том, чем опасен тот или иной предмет.

2. Беседа «Кто изготавливает одежду?» Цель: Учить детей узнавать на картинке и называть предметы, которые необходимы для изготовления одежды.

3.Беседа «Для чего нужны ткани?» Цель: знакомить со свойствами тканей, помочь определить особенности их; дать представление об истории иглы, учить понимать назначение предметов, ориентироваться в прошлом и настоящем, развивать логическое мышление, сообразительность; дать понятие о необходимости создания человеком бытовых предметов.

Рассматривание лоскутков ткани.

Цель: Активизировать интерес детей к различным видам и названиям тканей (ситец, капрон, мех, фланель, шёлк и др.)

Экспериментирование с тканью.

Цель: Формировать представления детей о том, какая ткань быстрее намокнет, какая ткань быстрее рвётся, мнётся.

Экспериментирование: получение щелока из золы для стирки одежды и мытья.

Творческая мастерская: «Швейная фабрика»

Цель: Учить детей создавать бумажную одежду для плоскостных кукол, используя разнообразные художественные материалы (цветная бумага, фломастеры, цветные карандаши, пластилин ит.д.

Рассматривание иллюстраций о том, какую одежду носили наши предки.

Цель: Продолжать расширять представления детей об истории одежды, её разновидностях, социальном предназначении, старинном названии некоторых предметов одежды.

Рисование «Украсим кукле платьице».

Задачи: Познакомить детей с дымковской игрушкой. Развивать умение детей составлять простой узор по мотивам дымковской росписи, используя линии, мазки, точки, круги. Совершенствовать технические навыки рисования кистью (рисовать кончиком кисти или всем ворсом, свободно двигать в разных направлениях). Воспитывать аккуратность при работе с красками. Развивать фантазию, творческие способности, эстетический вкус.

Рисование «Девочка в нарядном платье».

цель: Учить детей рисовать фигуру человека, передавать форму платья, форму и расположение частей, соотношение их по величине более точно, чем в предыдущих группах. Продолжать учить рисовать крупно, во весь лист. Закреплять приемы рисования и окрашивания рисунков карандашами. Развивать умение оценивать свои рисунки и рисунки других детей, сопоставляя полученные результаты с изображаемым предметом, отмечать интересные решения

Сюжетно-ролевые игры: «Ателье», «Магазин одежды», «В мастерской модельера», «Дом модели».

цель: прививать доброжелательность, вежливость, дружеские взаимоотношения в игре. Закреплять представления о видах одежды, о профессиях. Продолжать учить детей строить диалог в игре.

Дидактическая игра «Узнай на ощупь».

Цель: уметь детей определять на ощупь и называть некоторые виды тканей (мех, фланель, капрон, шёлк, кожа, драп, вельвет и др.)

**Работа с родителями** (разработка рекомендаций)

«Одевайтесь по погоде», «Советы родителям по воспитанию опрятности и аккуратности у детей».

Изготовление кукольной одежды.

Заключительный этап

Анализ результатов проекта.

1. Выставка творческих работ детей.

2. Показ презентации «Одежда в жизни людей».

3. Показ мультфильма «Ситцевая улица», «Машины одёжки».





