

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
центр развития ребёнка – «Детский сад №80»**

Ф.И.О. педагога: Рейзбих Ирина Васильевна

возрастная группа: подготовительная группа (дети 6-7 лет)

Вид культурной практики тема	Игровая Тема: «Архитектурный дизайн-салон «Теремок» приглашает...»
интересы, способности и особенности:	<p>Наблюдая за игровой деятельностью детей отмечаем, что,</p> <ol style="list-style-type: none">1. Игра возникает на основе личных впечатлений и переживаний ребенка2. в сюжетно-ролевой игре находят отражение разные стороны окружающей действительности: профессиональная деятельность людей (врач, парикмахер, продавец, водитель, учитель), внутрисемейные отношения (мама, папа, дети).3. Воспитанники берут на себя ту или иную роль, если сфера деятельности согласно сюжету им знакома.4. Саша Р., Олеся М. способны договариваться с партнёрами по игре действовать в соответствии с выбранными ролями.5. Мы заметили, что появилось много новых профессий, суть которых закрыта для ребёнка (программист, менеджер, дизайнер, стилист, флорист) это способствует тому, что характер поведения взрослого не может быть смоделирован в игре. <p>Однако, свойственные детям данной группы интерес и стремление к познанию заставляет педагогов искать новые темы и расширять сюжетные линии детской игры</p>
Длительность проведения:	3 недели
Цель культурной практики:	создать условия для развития сюжета творческой работы офиса архитектурного дизайн-салона через интеграцию разных видов детской деятельности: конструирование, ручной труд, лепка, изобразительная, музыкальная деятельности 2 вариант

	<p>создать условия для ознакомления детей с разнообразными ситуациями, осуществляемыми в архитектурном дизайн-салоне</p>
<p>Задачи культурной практики:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. способствовать самостоятельному определению ребёнка на роль 2. обеспечить конструктивное сотрудничество всех специалистов и заказчиков 3. стимулировать игровой и познавательный интерес через создание предметно-развивающей среды по архитектурному дизайну
<p>Материалы и оборудование для возникновения и развития культурной практики</p>	<p>Для возникновения культурной практики: внесение и рассматривание архитектурных альбомов, энциклопедий, каталогов по дизайну интерьеров. Подобрали офисные принадлежности и рабочие инструменты(пластилин, кирпичи из бумаги, бруски, ткани, поролоновые губки, вата, степлер, фломастеры, краски, карандаши, клей, ножницы, наборы картона, цветной бумаги).Изготовили именные визитки для участников игры, рекламные буклеты, карточки заказчиков, оформили рекламный баннер «Архитектурный дизайн-салон «Теремок».</p> <p>Развитие культурной практики Воспитанники прикрепляют именные бейджики. Сотрудники дизайн-салона встречаются с арт-директором и получают от него заказы на проекты домов. Секретарь выдает архитекторам и дизайнерам карточки из картотеки «сказочных заказчиков» с информацией об их предпочтениях и требованиях к проекту нового дома, периодически связывается по телефону с заказчиком, чтобы обсудить возникающие вопросы. В роли «сказочных заказчиков» выступают как куклы (перчаточная), так и дети в костюмах сказочных героев (Ивана Царевича, Бабы Яги, Кощея, Богатыря, Петрушки, Кота в сапогах, Чиполино, Красной Шапочки, Снегурочки). Получив необходимую информацию о новом проекте, архитекторы и дизайнеры придумывают архитектуру и интерьер дома, делают чертежи, изготавливают из различных материалов макеты домов, эскизы интерьеров. Затем они представляют творческий проект для коллективного обсуждения в офисе. Арт-директор одобряет работу</p>

	<p>сотрудников, встречается с заказчиком для согласования его будущего дома. «Сказочный заказчик» рассматривает проект, подписывает договор, рабочую смету, рассчитывается за проделанную работу и с утвержденным проектом направляется в строительную фирму. Арт-директор благодарит за работу и объявляет об окончании рабочего дня</p>
<p>Изначальная проблемная ситуация, с которой начинается культурная практика</p>	<p>К созданию игры «Архитектурный дизайн-салон «Теремок» подтолкнул интерес воспитанников к профессиям архитектора и дизайнера, возникший после проведения совместного мастер-класса «Заячья избушка», в ходе которого дети вместе с родителями и педагогами разрабатывали дизайн-проекты и изготавливали макеты будущего дома для зайчика. Для того, чтобы познакомиться с этими профессиями и погрузиться в атмосферу дизайн-салона, педагоги предложили воспитанникам новую игру. Педагоги поставили перед детьми проблемный вопрос: «Сказочные герои хотят жить в новых удобных домах. В городе открылся архитектурный дизайн-салон «Теремок», где они или их представители могут заказать проект дома. Как им в этом помочь?»</p>
<p>Способы удивления, развития детей</p>	<p>С целью стимулирования игрового и познавательного интереса дошкольников творческой группой была организована предметно-развивающая среда:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Изготовлен альбом по истории архитектуры и русского зодчества 2. Разработаны чертежи современных коттеджей, вилл 3. Разработаны чертежи сказочных избушек, замков, крепостей, домов 4. Созданы схемы и шаблоны-силуэты современных и сказочных построек 5. Разработали каталоги тематических карточек 6. Подобрали офисные принадлежности и рабочие инструменты 7. Помогли воспитанникам оформить картотеки «сказочных заказчиков», рекламные буклеты, именные бейджики 8. Вели беседы о профессиях архитектора, дизайнера, арт-директора, секретаря архитектурного дизайн-салона.

	<p>9. Поиграли в дидактические игры «На стройке», «Стройка», «Профессии»</p> <p>10. Заучили стихотворение С. Баруздина «Архитектор»</p> <p>11. Создали картотеку пословиц и поговорок о труде, доме</p> <p>12. Провели экскурсии по городу через просмотр презентации «Жилые и административные здания города Барнаула»</p>
<p>Анализ, рефлексия</p>	<p>Педагоги отметили:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Участники игры свободно общались друг с другом и сказочными персонажами. 2. Дети активно использовали профессиональную терминологию 3. Закрепили навыки активной речи и правила делового общения друг с другом. 4. Грамотно использовали рабочие инструменты, атрибуты и реквизит офиса. 5. Организация данной игры в специально созданной предметно-развивающей среде дала возможность оценить умения детей планировать творческую деятельность, соответствовать выбранной роли до конца игры. 6. Детям была предоставлена возможность экспериментировать, оригинально мыслить и действовать, ориентироваться на листе бумаги 7. Игра пробудила стремление использовать различные изобразительные материалы, применять знания букв и цифр в оформлении. <p>В перспективе планируем использовать игровые словарики, создать «банк детских идей».</p> <p>Кроме того, наблюдения за воспитанниками помогли выявить характер внутренних групповых взаимодействий: 2 детей предпочитали работать самостоятельно, 3 детей в команде, у 5 детей обеспечено творческое общение и взаимодействие партнёров по игре, Саша М. сотрудничает с Ярославой С.; Маша Т., Рома Ш., Глеб В. испытывают трудности и не могут работать в команде.</p>

	<p>Располагая подобной информацией, педагоги и специалисты смогут спланировать индивидуальную деятельность с каждым ребёнком с учетом его способностей.</p>
--	---