

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №16 г Выборга»

Проект «Юные дизайнеры»

Подготовила воспитатель:
Никишина Ирина Вячеславовна

Выборг, 2022г.

Содержание.

1. Аннотация.
2. Паспорт проекта.
3. Актуальность проекта.
4. Цель и задачи.
5. Этапы реализации проекта.
6. Результат проекта.

Аннотация проекта.

Однажды, на занятии по рисованию (тема «Транспорт»), воспитатель сказала, что вы (дети) настоящие дизайнеры. Один ребёнок начал говорить о том, что дизайнер это тот, кто придумает одежду, а не машины. Другой ребёнок возразил, сказав ему: «От куда ты знаешь?»

После завершения занятия мы продолжили обсуждение и решили разобраться кто такой дизайнер. Стало возникать много вопросов. Так дети сами подвели к этому проекту.

Нашей задачей было создать систему работы по изучению дошкольниками профессии дизайнер.

2. Паспорт проекта.

Вид проекта: познавательный, исследовательский, творческий.

Участники проекта: воспитанники группы, родители, воспитатели.

Время реализации проекта: апрель –май (2 месяца).

Предполагаемый результат: проведение чемпионата по 3D дизайну.

3. Актуальность проекта.

Каждый ребенок талантлив и одарен от природы. Раскрыть эти таланты — наша задача. Одним из средств является детский дизайн, который ориентируется на создание оригинальных игрушек, поделок, подарков, сувениров, аксессуаров, интерьеров. Он способствует творческой самореализации, раскрытию уникальной индивидуальности, расширению мировоззрения.

Главное для любого дизайнера – фантазия, нестандартность мышления, воображение и умение сочетать форму и цвет. Для превращения ребенка в дизайнера, в первую очередь, необходимо развивать в нем пространственное воображение и непременно поощрять нестандартное видение окружающего нас мира.

Проект позволяет детей познакомить с основами профессии дизайнер. Дети учатся работать с различным материалом, использовать в создании дизайнерских вещей разные техники. Благодаря разнообразию в выборе материалов и техник у детей развивается творческое воображение, стимулируется собственное творчество, формируются практические умения. Дети в своих работах учатся передавать собственные чувства с помощью различных средств выразительности. Детский дизайн повышает эстетическую культуру детей, развивает познавательную активность, мелкую моторику, пространственное ориентирование

Проект направлен на раскрытие личности ребенка, его индивидуальности, развитие его творческого потенциала, свободного, без нажима со стороны взрослого, основанного на самовыражении ребенка, его саморазвитии, на сотрудничестве и сотворчестве, без запретов и категоричных обращений.

Новизна опыта состоит в использовании нетрадиционных форм организации образовательного процесса и разработке методического и дидактического сопровождения приобщению детей к художественному и ручному труду, развитию творческих способностей детей.

Цель проекта: формирование представлений детей о творческих профессиях, в том числе дизайнера, интереса к коллективной, игровой, познавательно-исследовательской деятельности.

Задачи проекта:

Образовательные задачи:

1. Расширить знания детей о профессии - дизайнер.
2. Познакомить детей с разнообразными материалами, которые необходимы для работы дизайнера.
3. Расширить знания детей о направлениях в сфере деятельности, в которых работает дизайнер.
4. Познакомить детей с 3D – ручкой, как средством реализации своих творческих способностей.
5. Учить детей самостоятельно задумывать сюжет и доводить работу до завершения.

Развивающие задачи:

1. Развивать у детей дизайнерских, творческих способностей и обучения элементам детского дизайна.
2. Развивать эстетический вкус, мотивацию к творчеству, познавательный интерес.
3. Развить воображение, мышление, чувство цвета, фантазию,
4. Развить навык работы с новыми технологиями (3D-ручкой).
5. Развивать умение планировать свою работу по этапам.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать интерес к профессиям взрослых.
2. Воспитывать самостоятельность, ответственность, трудолюбие и уважение к труду других.

Ожидаемый результат.

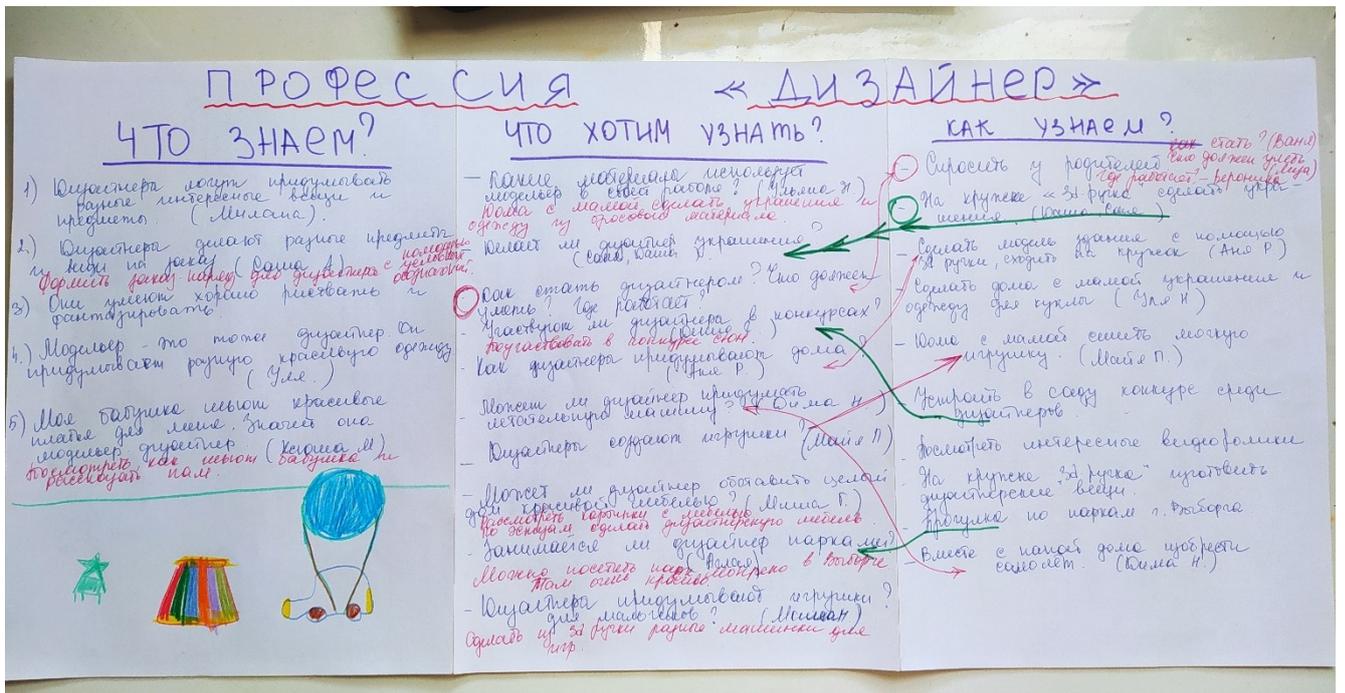
Получение новых знаний о профессии дизайнер.

Формирование умений и навыков работы с различным материалом (природным, бросовым).

Проведение чемпионата по 3Д дизайну с использованием 3Д ручки.

Модель трёх вопросов:

1. Что мы знаем о профессии дизайнер?
2. Что мы хотим узнать?
3. Откуда мы можем это узнать?



<u>Что знаем?</u>	<u>Что хотим узнать?</u>	<u>Откуда мы это узнаем?</u>
Дизайнеры могут придумывать разные интересные вещи и предметы. (Милена)	Делает ли дизайнер украшения? (Соня, Даша)	На кружке «ЗД ручка» попробовать сделать украшения. (Даша и Соня)
Дизайнеры делают вещи и предметы на заказ. (Саша К)	Какие материалы использует в своей работе модельер? (Уля)	Спросить у мамы. Сделать с мамой украшения и одежду для куклы из бросового материала. (Уля)
Они умеют хорошо рисовать и фантазировать.	Как стать дизайнером? Что должен уметь дизайнер? Где работает дизайнер?	Спросить у родителей? Ваня (Как стать дизайнером?) Вероника (Где работает?) Лиза (Что должен знать и уметь?)
Модельер- это тоже дизайнер, он придумывает разную и красивую одежду. (Уля)	Может ли дизайнер придумать летательную машину? (Дима)	Попросить помочь родителей изобрести самолёт. (Дима)
Моя бабушка шьет красивые платья для меня. Значит она	Участвуют ли дизайнеры в конкурсах? (Денис)	Узнать в интернете. Устроить конкурс дизайнеров в саду.

модельер- дизайнер. (Ксюша)		(Денис)
	Дома и здания тоже придумывают дизайнеры? (Аня)	Сделать модель здания с помощью 3Д ручки, сходить на кружок. (Аня)
	Создают ли дизайнеры игрушки? (Майя)	Моя мама шьёт. Я попробую с ней сделать игрушку. Майя.
	Может ли дизайнер обставить весь дом красивой мебелью? (Миша)	Посмотреть картинки мебели. С помощью 3Д ручки обставить дом красивой мебелью.
	Занимается ли дизайнер парками? (Аглая)	Прогуляться по паркам в городе. «Сходить в парк «Монрепо», там очень красиво. Вика.»

Планирование детской деятельности.

РИСОВАНИЕ

- я буду рисовать транспорт будущего (трехэтажный автобус) (МИША)
- я нарисую коллекцию одежды для девочек (ДАРИНА)
- я нарисую автомобиль, который потом попробую сделать. (ДИМА)
- НАРИСОВАТЬ... КАКАЯ У МЕНЯ БУДЕТ КОМНАТА (ЛИЗА, КСЮША)

МАТЕМАТИКА

- построить большой дом из блоков дьянеша (АЛЕКС)
- сделать из резинки на доске одежду (Геоворд) (МАЙЯ)
- выложить из палочек кюизенера коллекцию крутых машин (САША)



КНИГА

- я принесу журналы из дома. Моя мама по ним шьет дома одежду (МАЙЯ)
- составить рассказ о том, как дизайнеры придумывают разные вещи и предметы. (КСЮША)
- придумать стихотворение про дизайнеров (КАРИНА)
- придумать загадки про дизайнеров (ДАРИНА)

СТРОИТЕЛЬСТВО

- построить из магнитного конструктора необычный дом, в котором будет жить моя семья. (ДАША)
- придумать аттракционы в нашем парке, которых еще нет (ДАВИД)

НАУКА

- собрать коллекцию тканей, из которой дизайнеры-модельеры шьют одежду (УЛЯНА)
- рассмотреть ткань и нитки под микроскопом (сходить в лабораторию) (МИЛЕНА)

ИГРА

- сделать игру «одежда для куклы» (ВИКА, МИЛЕНА)
- поиграть в игру «магазин машин» (САША)
- поиграть в игру «заказать у дизайнера...» (ДИМА, УЛЯНА)

«МЫ-ЮНЫЕ ДИЗАЙНЕРЫ»



КРУЖОК «3-Д РУЧКА»

- сделать украшение для мамы (ДАША, МИЛЕНА)
- придумать и сделать машину из 3-д ручки (ДИМА)
- изготовить красивое здание с помощью 3-д ручки (АГЛА)

ЛЕПКА/АППЛИКАЦИЯ

- из тонких полосок цветной бумаги сделать юбку и платье (СОФИЯ Х) (КМВИНГ)
- из пластилина слепить необычную мебель для дома (ДАВИД, КАРИНА)

ФИЗ-РА

- поиграть в игру «я покажу, а ты отгадай...» (ВИКА, ЛИЗА)
- поиграть в игру «море волнуется раз» (СОФИЯ О.) (МАКСИМ)



Этапы реализации проекта.

Обогащение жизненного опыта детей.

Чтение художественной литературы.

Цель: познакомить детей с произведениями о профессиях, в том числе о профессии дизайнер, обогащать словарный запас детей, расширять кругозор, воспитывать желание приносить пользу.

1. Михалков СВ, Токмакова ИП, Барто АЛ. «Кем быть?» Стихи о профессиях
2. В. Маяковский. «Кем быть?»
3. Сказка «Об иголке и непослушной нитке».
4. С. Маршак «Откуда стол пришел?».
5. А. Барто «Веребочка», «Игрушки».
6. Дж. Родари «Какого цвета ремесла?» Чем пахнут ремесла?»
7. Г. Люшнин «Строители»

Чтение/заучивание наизусть: стихотворения о профессии дизайнер (приложение).

Просмотр обучающих фильмов о работе дизайнера, по рисованию 3D -ручкой.

Речевое развитие.

Цель: обогащать словарный запас детей, расширять кругозор, развивать умение вести диалог, задавать вопросы.

1. Составление рассказа « Я буду дизайнером одежды» (Майя П), «Я стану дизайнером интерьера» (Аня Р), «Я буду придумывать новые машины» (Миша Г).
3. Игра - интервью «Чтобы вы изобрели, сделали?»
4. Составление синквейна
5. Загадки о профессиях.
6. Чтение с последующим обсуждением стихов про дизайнеров.
7. Беседы: «Какими качествами должен обладать дизайнер?»,
«Как стать дизайнером?»,
«Где работает (в какой области) дизайнер?» с применением наглядного, демонстрационного материала, презентаций, видео.

Познание.

ООМ «Путешествие в прошлое одежды»;

ООМ «Путешествие в прошлое предметов быта»

ООМ « Все профессии нужны, все профессии важны!»

ООМ «Знакомство с профессией дизайнер» (с применением презентации). Цель: знакомство детей с профессией дизайнер. Задачи: учить самостоятельно делать выводы, пополнять словарь детей, развивать воображение, фантазию, воспитывать интерес и уважение к профессии дизайнер.

Опытно – исследовательская деятельность.

Исследование № 1. Решили узнать название профессии, которая занимается придумыванием и оформлением участка и группы.

С нашими друзьями и воспитателем мы открыли энциклопедии и узнали, что эта профессия называется дизайнер ландшафта и дизайнер интерьера.

Потом определили значение слов: дизайн, дизайнер. Интересно, что в наше время это очень современная и востребованная творческая профессия. Есть еще дизайнер одежды и даже машин! ОГО!

Так же нам в саду показали презентацию про работу дизайнера...Различие между значением разных дизайнеров в том, что дизайнер ландшафта – это специалист по облагораживанию и украшению территории сада или парка, а интерьерный дизайнер создает уют в помещениях.

Разновидности творческих профессий вспомнили с помощью познавательной викторины «Родственные профессии дизайнера» на мультимедийном оборудовании нашего детского сада.

ВЫВОД: Профессия ландшафтного и интерьерного дизайнера современная и актуальная! Человек учится чувствовать пропорции, подбирать цвет, любить и беречь природу, воплощает свои проекты в жизнь. Ведь можно сказать и так: ландшафтный и интерьерный дизайнер — это не профессия, а состояние души.

Исследование № 2. А что же используют дизайнеры ландшафта в своей работе для придания оригинальности и эффектности клумбам и садам? Решение было найдено неожиданно – мы отправились на экскурсию по современным городским достопримечательностям и интересным местам с оригинальными яркими клумбами,

ВЫВОД: дизайнеры в своей работе используют ландшафты, а также флористику и декоративную дендрологию. (наука о деревьях и кустарниках). Они создают разнообразные современные инсталляции, статуэтки, памятники известным личностям, оригинальные украшения лавочек, природные экспонаты.

Исследование № 3. Любим с друзьями конструировать из больших мягких модулей! Решили воспользоваться этим строительным материалом и создать ландшафт нашего участка прямо в музыкальном зале и добавить туда сосновую аллею для очистки воздуха и нашего оздоровления! У нас получились качели, домик для уединения, спортивные кочки и даже ракета! Трудились все – даже малыши!

ВЫВОД: Получилось очень экологично и креативно! Все остались довольны полученным результатом!

Исследование № 4. Дизайн интерьера будущей группы в детском саду должен сочетать в себе несколько оттенков... А каких именно? Воспитатель нам рассказала и показала на примере, что есть теплая и холодная цветовая гамма, яркие и темные оттенки, сочетаемые и несочетаемые оттенки... Каждый из нас смог придумать свой эскиз дизайн интерьера и украсить его по своему вкусу...

ВЫВОД: Нелегкое это дело – придумать свой эскиз дизайна интерьера! Но мы справились! Ведь «вместе можно и горы свернуть»!

Исследование № 5. У всех дома есть множество разнообразных гаджетов! И мы не исключение! А как же их можно использовать в оформлении дизайнерских идей? Да очень просто и интересно!

У воспитателя узнали, что существует даже придуманные программистами специальные веб-программы по оформлению дизайнерских идей! Для начинающих юных дизайнеров, как мы – это детская программа по оформлению интерьера и сочетанию цветовой гаммы в этом интерьере!

ВЫВОД: Современные технологии настолько развиты в наше время, что без них человеку ну никак не обойтись!

Исследование № 6. Игры в нашем детском саду занимают главное место! А как поиграть нам с дизайнерским искусством? Вот вопрос! Решили использовать огромную магнитную доску как основу для будущих наших дизайнерских идей! На готовом эскизе помещения мы с помощью вырезанных магнитных силуэтов современной мебели и техники создали авторский интерьер! Если в процессе работы возникают новые идеи и решения – можно легко и быстро все переставить с помощью магнитиков и получится новый дизайн интерьера.

ВЫВОД: Игра нас впечатлила и еще больше вдохновила на дальнейшие достижения в исследовании дизайнерского искусства!

Исследование № 7. За последнее время столько интересного узнали о новой творческой профессии дизайнера, что захотелось побыть хоть немного в их роли. А что, если и нам нарисовать сначала проекты будущих ландшафтных и интерьерных зон? Решено! Нарисуем и отберем из них лучшие!

ВЫВОД: Если честно, то выбор проектов был огромен! Мы создали экспертную комиссию и отобрали лучшие работы для создания на их основе макетов будущего ландшафта и интерьера.

Художественно-эстетическое развитие.

1. Придумывание и создание (рисование) дизайн проекта (эскиза) предмета (мебель, автомобиль, украшения, игрушка, подарок и тд...)
2. Изготовление готового продукта по эскизу с использованием 3D ручки.

3. «Заказать у дизайнера». Используя условные обозначения, заказать у дизайнера тот или иной предмет (одежду, предмет мебели, игрушку, украшение и тд...). Оформить заказ в виде рисунка.
4. Лепка. « Дизайнерская мебель для кукольного дома»

Обогащение игрового опыта.

Сюжетно- ролевые игры:

«Ателье по пошиву одежды «Дом моды».

Цель: отображать в игре полученные знания о профессии дизайнер одежды, формировать умение самостоятельно распределять роли, использовать предметы-заместители.

«Автосалон».

Цель: отображать в игре полученные знания о профессии дизайнер автомобилей, формировать умение самостоятельно распределять роли, использовать предметы-заместители.

Подвижные игры (описание игр см. в приложении)

1. «Пойми меня» (с помощью движений передать задуманную профессию)
2. «Бусинки»
3. «Найди свой цвет»
4. «Ходим в шляпах».
5. «Затейники»
6. «Магазин игрушек»
7. «Хлопни в ладоши, если надо для ... (название предмета)»

Настольно – печатные игры:

«Одень куклу по сезону»;
«Профессии» (лото);
«Разложи одежду по сезону» (лото);
«Русский стиль»;
«Радуга цвета» (домино);
«Геометрическая мозайка» и др.;

Словесно - дидактические игры:

- 1.«Я хочу стать дизайнером, потому что...».
2. «Четвёртый лишний».
3. «Кого я описал?».
4. «Если бы не было...?».
5. «Профессия дизайнер очень интересная, потому что...»
6. «Назови профессию в названии которой есть звук «...»?»
7. «Отгадай по описанию»
8. «Кому что нужно для работы?»
9. «Исправь ошибку»

10. «Заказать у дизайнера». Используя условные обозначения, заказать у дизайнера тот или иной предмет (одежду, предмет мебели, игрушку, украшение и тд...). Оформить заказ в виде рисунка.



Кто пишет (Мальчик, девочка)	Что хочу заказать	Какой цвет, форма, размер предмета. Уточнение деталей.

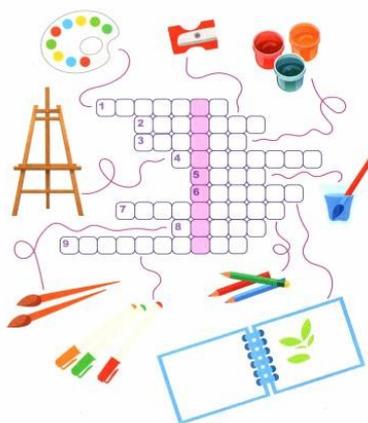
Занимательные ребусы на развитие мышления, логики, внимания.





ТВОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ

Догадаться, что за предметы изображены на картинках, и вписать их названия в пустые клеточки. Когда все слова будут на своих местах, то ты сможешь узнать, на каком школьном уроке могут пригодиться эти предметы.



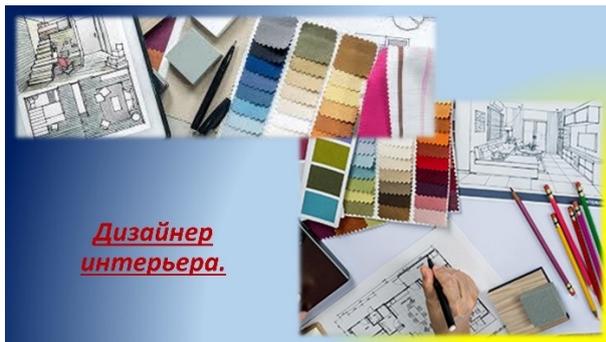
Работа с родителями по заданной теме:

1. Создание совместных работ с родителями на тему «Мода» из различного материала (Ульяна Н).
2. Создание объемной игрушки с использованием 3D ручки (Дима Н).
3. Изготовление мягкой игрушки. (Майя П)
4. Список произведений о профессии дизайнер, которые можно прочитать детям дома (обсуждение прочитанного).
5. Подготовить небольшой рассказ о том, какими качествами должен обладать дизайнер. (Лиза П.)
6. Подготовить небольшой рассказ о том, как стать дизайнером. (Иван С.)
7. Подготовить небольшой рассказ о том, в какой сфере деятельности может работать дизайнер. (Вероника)
8. Маршрут выходного дня – посещение парка Монрепо. Рассматривание архитектурных построек, наблюдение за интересной посадкой яблоневого сада, наблюдение за дизайнерскими решениями при выборе растений для посадки (дети, родители, воспитатели).
9. Участие в конкурсе «Символ Нового года 2022» от СЮН «Станция юных натуралистов» (Денис Г).

Использованная литература:

1. Алябьева Е. Поиграем в профессии. Кн. 1. Занятия, игры, беседы с детьми 5-7 лет. М.: Сфера, 2014.
2. Грибовская А.А. Коллективное творчество дошкольников. М., 2004.
3. Дорожин Ю. Искусство – детям: Первые уроки дизайна. М.: Мозаика-Синтез, 2013.
4. «100 научных опытов для детей и взрослых в комнате, на кухне, на даче», Сергей Болушевский, Мария Яковлева, 2015 год.

Знакомство с профессией дизайнер.



Изготовление дизайнерской мебели для обустройства дома (Миша И, Катя, Давид).

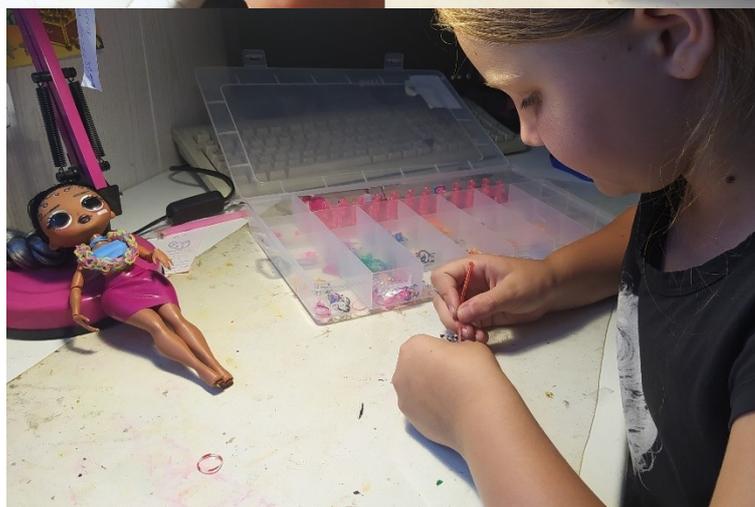




Строительство макета «Башня Святого Олафа» (Аня Р)



**Изготовление одежды и аксессуаров для куклы из различного материала
(Ульяна Н).**



Изготовление летательного аппарата совместно с родителями (Дима Н).



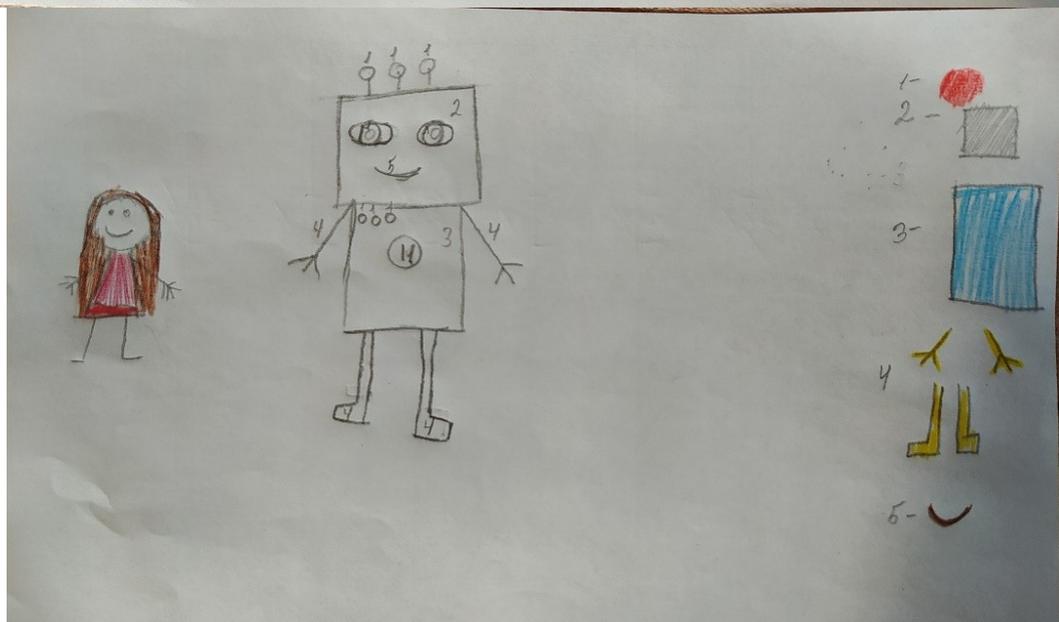
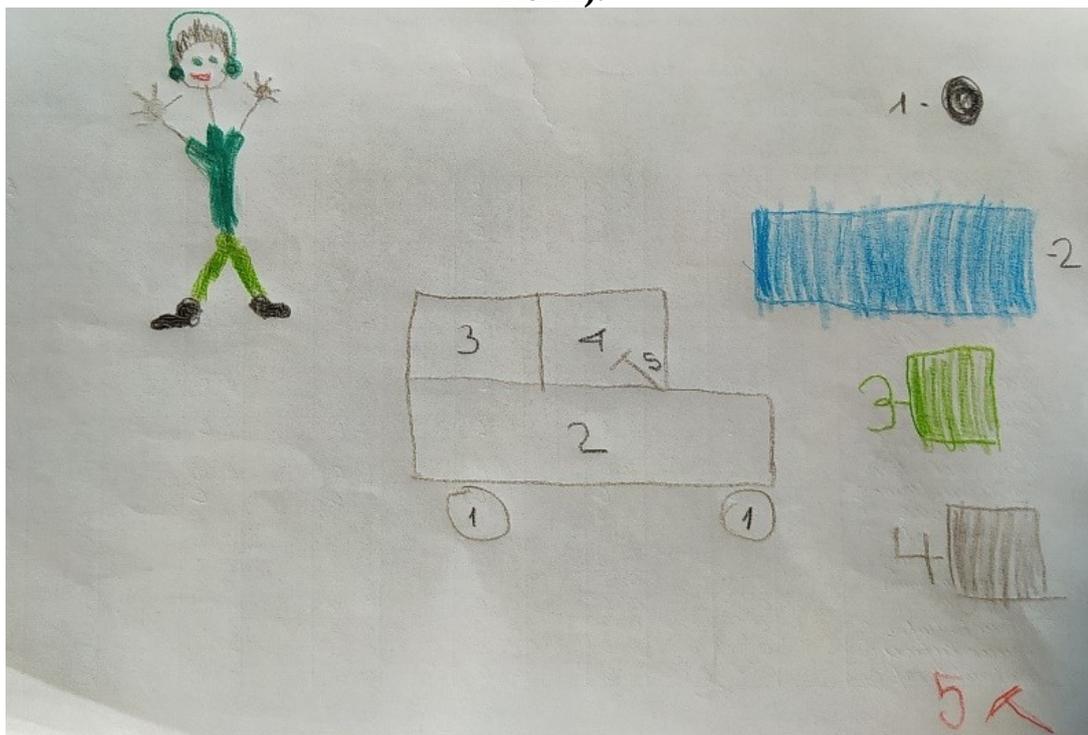
Изготовление мягких игрушек (Майя П)



Дизайнерские украшения от Дарьи, Милены и Софии.



Оформляем заказ на изготовления дизайнерского робота и машины (Саша, Катя).



Прогулка по парку Монрепо. Наблюдаем за архитектурой, дизайнерским подходом к оформлению парка.



Участие в конкурсе «символ Нового года 2022» от СЮН (Станция юных натуралистов). (Денис Г).



Чемпионат по 3D дизайну.



Словесно – дидактические и подвижные игры.

Считалки.

У Ивана три кафтана,

Три кафтана у Ивана

Жёлтый, красный, голубой

Выбирай себе любой!

Жили-были у жилета,

Три петли и два манжета.

Если вместе их считать,

Три да два, конечно, пять!

Только знаешь, в чём секрет?

У жилета нет манжет!

«Кто где работает?»

Цель: уточнить представления детей о том, где работают люди разных профессий, как называется их рабочее место.

Воспитатель – в детском саду; учитель – в школе; врач – в больнице, поликлинике, детском саду, школе; повар – в кухне, столовой, ресторане, кафе... и т.д.

«Кто это знает и умеет?»

Цель: расширять представления детей о том, какими знаниями и умениями должны обладать люди разных профессий.

Знает детские стихи, рассказывает сказки, играет и гуляет с детьми... воспитатель.

Играет на пианино, знает детские песни, учит петь, танцевать, играет с детьми в музыкальные игры... музыкальный руководитель.

Знает организм человека, может оказать первую медицинскую помощь, умеет распознавать и лечить болезни... врач и т. п.

«Исправь ошибку»

Цель: учить детей находить и исправлять ошибки в действиях людей различных профессий.

Повар лечит, а врач готовит.

Дворник продает, а продавец подметает.

Учитель подстригает, а парикмахер проверяет тетради.

Музыкальный руководитель стирает, а прачка поет с детьми песни... и т.д.

«Кому что нужно для работы?»

Цель: расширять и уточнять представления детей о предметах окружающего мира (материалах, инструментах, оборудовании и т.п.), необходимых для работы людям разных профессий.

Учителю - указка, учебник, мел, доска...

Повару – кастрюля, сковорода, нож, овощерезка, электропечь...

Водителю – автомобиль, запасное колесо, бензин, инструменты...

Преподавателю изобразительной деятельности – кисти, мольберт, глина, краски... и т.д.

Игра «Бусинки»

Цель: упражнять в передвижении «цепочкой» - держась за руки, не разрывая цепь, согласовывая движения, друг с другом, повторяя движения взрослого и вместе с ним проговаривая стихотворение.

Взрослый начинает игру, идет и повторяет: «Я на ниточку нанизываю бусинки», беря желающих детей за руку, остальные подходят, берут за руку последнего ребенка, образуя длинную цепь – бусы.

Проговаривая вместе с детьми: «Как мы бусы собирали,

Собирали, собирали...

(ведет цепь медленно по прямой)

Бусинки, бусинки

Красивые бусинки.

Их на нитку собирали

(водит цепь плавно из одной стороны в другую)

Бусинки, бусинки

Красивые бусинки.

Как мы бусы завивали,

Завивали, завивали

(медленно кружится, завивая цепь вокруг себя)

Бусинки, бусинки

Красивые бусинки.

Останавливается и говорит: «Играли, играли мы с бусами, а ниточка запуталась и порвалась. Бах, тара - рах! Раскатились бусинки далеко, во все стороны!» Дети разбегаются по всей площадке, приседают.

«Надо опять все бусинки на ниточку собрать!» - воспитатель, подходя к ребенку, задевает его, проговаривая: «Нашла бусинку», берет его за руку, идут к следующему и т.д.

Игра начинается сначала.

Игра «Найди свой цвет»

Цель: учить действовать по сигналу быстро, приучать детей ориентироваться в пространстве, развивать ловкость, внимание.

Инвентарь: флажки разных цветов.

Воспитатель раздает детям флажки 3 – 4х цветов. Дети с флажками одного цвета стоят в разных местах комнаты, возле флагов определенных цветов.

После слов воспитателя: «Идите гулять» - дети расходятся по площадке в разные стороны.

На сигнал «Найди свой цвет», дети собираются у флагов соответствующего цвета. Воспитатель следит, чтобы дети отходили подальше от своих флагов, ходили по всей площадке, флажок нужно держать вертикально в руке перед грудью или вытянув руку вверх.

Варианты

* Вместо флажков каждому можно дать кубик, кружок, ленту разного цвета, по которым они будут находить свой флаг.

* Дети собираются рядом с названным ребенком по цвету одежды. Например: «У кого есть белый цвет (футболка, чешки, носки, бант и т.д.) - собираются возле Вали. У кого есть синий цвет – собираются возле Оли». Валя и Оля проверяют у подошедших детей цвет. Если у ребенка нет названного цвета, он стоит рядом с воспитателем.

Игровые задания «Ходим в шляпках»

Цель: формировать правильную осанку; упражнять в ходьбе с грузом на голове, сохраняя правильную осанку; развивать координацию, внимание, чувство равновесия, ловкость.

Инвентарь: мешочки с песком.

Дети кладут на голову легкий груз – «шляпы» (мешочки с песком). Проверив осанку детей, воспитатель дает сигнал к ходьбе. Дети идут обычным шагом по залу в колонне по одному, сохраняя положение правильной осанки.

Выигрывает тот, у кого «шляпа» ни разу не упала, и при этом он не нарушал осанку. Во время ходьбы нельзя придерживать «шляпу» рукой. Уронивший «шляпу», поднимает ее, встает в конец колонны и продолжает игру.

Варианты игры. Вместо обычной ходьбы используются разновидности ходьбы: на носках, приставным шагом, спиной вперед, ходьба с препятствиями – перешагивая предметы, по гимнастической скамейке, по извилистой линии и т.д.

Игра «Затейники»

Цель: упражнять в ходьбе по кругу разными способами, в показе упражнений, в придумывании упражнений; развивать согласованность движений, находчивость, внимание.

Дети становятся в круг. Одного из детей воспитатель назначает затейником. Он находится в середине круга. Дети идут по кругу, маршируя (на носках, приставным шагом боком и т.п.), проговаривая:

«Ровным кругом, друг за другом,
Мы идем за шагом шаг.
Стой на месте, дружно вместе,
Сделаем... вот так».

По окончании текста дети останавливаются на расстоянии вытянутых рук, лицом в круг. Затейник показывает какое-нибудь движение, и все повторяет за ним. Затем затейник выбирает кого-нибудь вместо себя и игра продолжается.

Каждый затейник сам должен придумать движения и не повторять тех, которые уже показывали до него.

Игра «Магазин игрушек»

Цель: формировать правильную осанку; упражнять в сохранении правильной осанки при выполнении различных упражнений и стоя у стены; развивать ловкость, координацию, быстроту, ориентировку, имитационные движения.

Дети - «игрушки», они встают спиной к стене – в витрине магазина игрушек и принимают положение правильной осанки.

По сигналу (можно использовать музыкальное сопровождение) дети выбегают на середину и имитируют движения различных игрушек предложенных воспитателем.

Воспитатель: «Посмотрите, какие у нас в магазине есть brave солдатики!» - дети ходят, маршируя по всему залу, снова становятся к стене.

1. **«Нарядные куклы».** Дети семенящим шагом, не сгибая ног в коленях, разведя прямые руки в стороны, идут к центру, кланяются, спиной вперед возвращаются к стене.
2. **«Юла».** Дети кружатся на носках, согнув руки к плечам, приседают, сохраняя равновесие.
3. **«Медвежата».** Ходьба на наружных краях стоп, тяжело, неуклюже, округлив руки.
4. **«Мячики».** Прыжки на носках, легко, ритмично.
5. **«Котята».** Ползают на четвереньках, не наталкиваясь, друг на друга.

По окончании каждого упражнения дети возвращаются к стене, принимая положение правильной осанки. Воспитатель, проходя вдоль «витрин», отмечает тех, кто стоит правильно и поправляет тех, кто принял неверное положение.

«Хлопните в ладоши, если это надо для ... (название профессии)»

Цель: упражнять в умении соотносить слова и словосочетания с определенной профессией человека.

Детям предлагается хлопнуть в ладоши, услышав слово или словосочетание, подходящее профессии, например, врача: стрижка, простуда, весы, «Скорая помощь», швейная машинка, прием больных, модная прическа, стиральный порошок, белый халат, снегоуборочная машина и т.д.

Стихотворения о профессии дизайнер.

Дизайнеру под силу сделать чудо,
Преобразить буквально интерьер.
Удобной сделать неудобную квартиру,
И мебель подобрать под цвет портьер.
Вам все под силу, вы как чародеи.
Вы в курсе всех новинок, моды, стилей.

Дизайнер — творишь чудеса из чудес,
Как будто волшебник, ты с неба воскрес?
Старье превращаешь ты в супер и пупер,
Приносишь в дома красоту и уют ты
Своим дарованием ловко владеешь,
И сразу всем видно, что ты все умеешь
Покрасишь все стены и мебель расставишь
И настроение всем нам подаришь.

Чтоб уютным сделать дом,
Мы дизайнера зовём.
Он идеи воплощает,
Интерьер нам обновляет.

Дизайнер, всем известно —
Твоя работа интересна,
Здесь нужно знанья проявить,
Чтобы задумку воплотить.
Твои работы удивляют,
Да что там, просто поражают,
Ведь ты же профессионал,
И чем займешься, сразу знал.

Без вас, дизайнер, чудо не случится,
И только вы нам можете помочь,
Среди других дизайном отличится,
Чтоб мог наш дом! Поверьте, мы не прочь.

Я опять глубокой ночью
Вся в делах аки в дыму.
Тонны вспененного скотча
Одной левой подниму.
Километры разной пленки
Перережу я. Легко!
вот, восторг, как у котенка
Мордой в миске с молоком!
Я — дизайнер! Аллилуйя!
Третьи сутки на посту.
Я не сплю. Не сплю. Не сплю я!
Сотворю красоту!

Красивые красные штуки
Придумал себе дизайнер
А чтоб они краше были
Покрасил, их жёлтым и синим
Такую красоту не видел
Ещё никто на планете
Придуманную креативно
По приходу вдохновения
Красные штуки пользовались
Неслыханным успехом
У потенциальных клиентов
И у горнолыжников быстрых
Но дизайнер не останавливался
И доработал
Штуки красивые красные
Ободком по периметру белым.

Дизайнер! Человек ты креативный!
И графикой ты увлечен серьезно.
Нашёл ты здесь источник вдохновения,
Хоть заниматься этим очень сложно!

Чтоб уютным был наш дом
Нужен нам дизайнер в нем!
Мы вас просим, помогите,
И от серости спасите
Дорогой дизайнер нас!

Ландшафты, стильные дизайны,
И требования новых мод,
Дизайнеры всегда лояльны,
Но кто клиентов разберёт!
И трудятся в поту графисты,
Пытаясь новое создать,
Порой им скажут — альтруисты,
Им этого — не занимать!

Страницы книг, газет, журналов —
Все оформляется тобой.
Придумываешь ты не мало
Своей разумной головой.
Умеешь сделать ты коллаж,
Нарисовать картинку,
Взять шрифт себе на абордаж,
С веб-сайта сдуть пылинку.

Мне бы ток в дизайнеры —
«Творить креатив»,
Не забивая голову,
Теорию не изучив.
И «лепить» бы мне «шедевры»,
На «счастье» народа и страны,
Чтобы падали все в обморок,
Увидав дизайн мой издали.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Чемпионата для дошкольников «Baby Skills» в 2022 году в Муниципальном бюджетном дошкольном образовательном учреждении «Детский сад №16 г Выборга».

Компетенция «3D Дизайн».

1. Основные положения.

1.1. Настоящее положение регулирует процедуру проведения Чемпионата для дошкольников «Baby Skills» (далее – Чемпионат) в 2022 году в Муниципальном бюджетном дошкольном образовательном учреждении «Детский сад №16 г Выборга». Компетенция «3D Дизайн».

1.2. Чемпионат является многоступенчатым процессом получения детьми дошкольного возраста начальных навыков (Skills) профессионального мастерства в профессиях и сферах деятельности.

1.3. Чемпионат проводится Муниципальным бюджетным дошкольным образовательным учреждением «Детский сад №16 г Выборга».

1.4. Чемпионат проводится в целях:

- формирования у детей дошкольного возраста положительного эмоционального отношения к миру профессий;
- предоставления возможности детям дошкольного возраста использовать свои силы в доступных видах деятельности и получить положительный опыт успешной профессиональной деятельности;
- создания постоянно действующего полигона ранних профессиональных проб;
- приобретения детьми дошкольного возраста начальных профессиональных навыков в разных сферах деятельности и приобретения опыта успешной социализации в продуктивной деятельности;
- проявления способностей детей дошкольного возраста в разных профессиях в ходе прохождения многоступенчатого обучения;
- получения детьми дошкольного возраста представления о современных профессиональных компетенциях с опорой на отечественный и международный опыт;
- формирования индивидуальной траектории развития;
- вовлечение родителей детей дошкольного возраста в образовательную среду;
- создание единой психологически безопасной образовательной среды;
- формирования культурно – гигиенических навыков.

1.5. Основными задачами Чемпионата являются:

- обогащение и конкретизация представления детей дошкольного возраста о профессионально деятельности;

- формирование у детей дошкольного возраста обобщённых представлений о структуре трудового процесса;
- закрепление умений детей дошкольного возраста выражать в игровой и продуктивной деятельности свои впечатления;
- стимулирование развития познавательных, коммуникативных, творческих способностей детей дошкольного возраста;
- воспитание бережного отношения к труду взрослых и его результатам;
- содействие осознанию детьми дошкольного возраста важности, необходимости и незаменимости каждой профессии;
- привлечение внимания родителей детей дошкольного возраста, к вопросам ранней профориентации детей дошкольного возраста;
- оптимизация педагогического потенциала в муниципальной организации, обновление содержания образования в интеграции с наукой.

1.6. Принципы проведения Чемпионата:

- принцип лично ориентированного взаимодействия;
- принцип доступности, достоверности и научности знаний;
- принцип открытости;
- принцип диалогичности;
- принцип активного включения детей в практическую деятельность;
- принцип рефлексивности.

1.7. Чемпионат проводится в очном формате на территории Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 16 г Выборга».

2. Жюри Чемпионата.

2.1. Для проведения Чемпионата формируется жюри Чемпионата.

2.2. Члены жюри оценивают деятельность Участников Чемпионата руководствуясь критериальной базой, разработанной организатором соответствующей компетенции.

2.3. По результатам проведения Чемпионата выбираются Победитель и призёры Чемпионата из числа участников. Все участники Чемпионата награждаются грамотами и дипломами.

3. Условия выполнения заданий. Критерии оценки.

	Критерии оценки	Мак баллы	ФИ участников			
1.	Поприветствовать экспертов, представится	1				
2	Выбирает картинки соответствующие заданию (7- верных, 3- нейтральных, 5 – не верных)	0,1 за каждую верно выбранную картинку, за каждый неверный ответ – 0,1 б				
3.	Умение планировать процесс	0,5				
3.1	Организация рабочего места детьми (распределение материалов и оборудования)	1				
3.2	Приведение рабочего места в порядок по окончании работы	0,5				
3.3	Оригинальность/сложность модели	1				
3.4	Внешний вид модели/реалистичность (похожа ли на картинку), аккуратность	1				
3.5	Возможность включить модель в игровую деятельность	0,5				
3.6	Работа рамках заданного временного отрезка	1				
3.7	Уход от использования шаблона	1				
3.8	Создание объёмной модели	2				
3.9	Соблюдение техники безопасности. Безопасное использование материалов и оборудования	1				
3.10	Презентация модели (оригинальность, полнота раскрытия темы, использование	1,5				

	дополнительных способов презентации модели). Для чего и где можно использовать, по какому поводу.					
4.	Демонстрация элементарных представлений о профессии (уточнения).	0,1 б за каждый правильный ответ				
	ИТОГО:					

Эксперт