

В ПРОЕКТЕ **«ИСТОРИЯ КОСТЮМА»**
(СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

детям предлагается осуществить путешествие на «машине времени» в «прошлое» - узнать секреты предметов одежды.

Фрагмент:

Мотивационный этап

Содержание и формы работы
<p>Проблемная ситуация: в группу вносят сундучок с предметами «крестьянской» одежды (паневой, сорокой, кафтаном и др.)(вариант: фотографии или рисунки с их изображением). Предлагается «навести» порядок: разобраться, что для чего нужно и сопоставить название (представлено на отдельном листке-«описи») и предметы одежды.</p> <p>Вопросы для активизации деятельности: «Кому может принадлежать такие предметы одежды?», «Что такое пояс, рубаха, картуз, панёва?» (данные слова часто используются в русских сказках и пословицах)», «Где хранили одежду и какие бывают сундуки?», «Кто придумал пуговицу?», «Какая форма пуговицы самая «правильная»?», «Самый необычный костюм – это какой?», «Летний и зимний «гардероб» крестьянина (найди отличия)?», «Как мальчикам и девочкам «разрешали» носить одежду как у взрослых (одевание штанов и юбок вместо рубашек)?», «Как художники рассказывали деталями костюма характер героя?», «Можно ли по костюму, изображенному в известных произведениях, узнать время (традиции), в котором жили люди?», «Чем костюм городского жителя отличался от одежды деревенского человека (костюм человека прошлого от современного)?», «Какие «костюмные» традиции были приняты раньше?», «Где и как хранились костюмы?», «Что такое приданное?», «Можно ли носить «сороку» на голове?»)</p> <p>Обсуждение вариантов оформление выставки или мини-музея, изготовление предметов для драматизаций русских народных сказок, сюжетные игры по теме.</p>

Проблемно-деятельностный этап

Организованная деятельность, осуществляемая в разных видах детской деятельности НОД, ОД в режимных моментах, самостоятельная деятельность детей (с использованием ресурсов среды)
<p>НОД: Ситуация или серия ситуаций «Что за чудо из чудес? Или секреты из сундука». Знакомство детей с крестьянским костюмом.</p> <p>Показать разнообразие одежды по сезонному, событийному и традиционному «календарю», название предметов одежды, «история» возникновения, традиции носки, изготовления. Обратить внимание детей на связь орнаментов, цвета одежды с природой края: материал, цвет, используемые декоративные элементы (узоры, природные (растительные и «животные» мотивы) элементы) (для рассматривания возможно использовать предметы одежды, репродукции известных произведений, фотографии).</p>



Ситуация «Как ткали и вязали наши прадеды и прабабушки?»: знакомство с некоторыми простыми способами ткачества, вязки, вышивки. Возможно проведение в форме экскурсии в этнографический музей (виртуальной экскурсии с использованием коммуникативных средств).

Рассматривание ткацкого станка, веретена, льна.

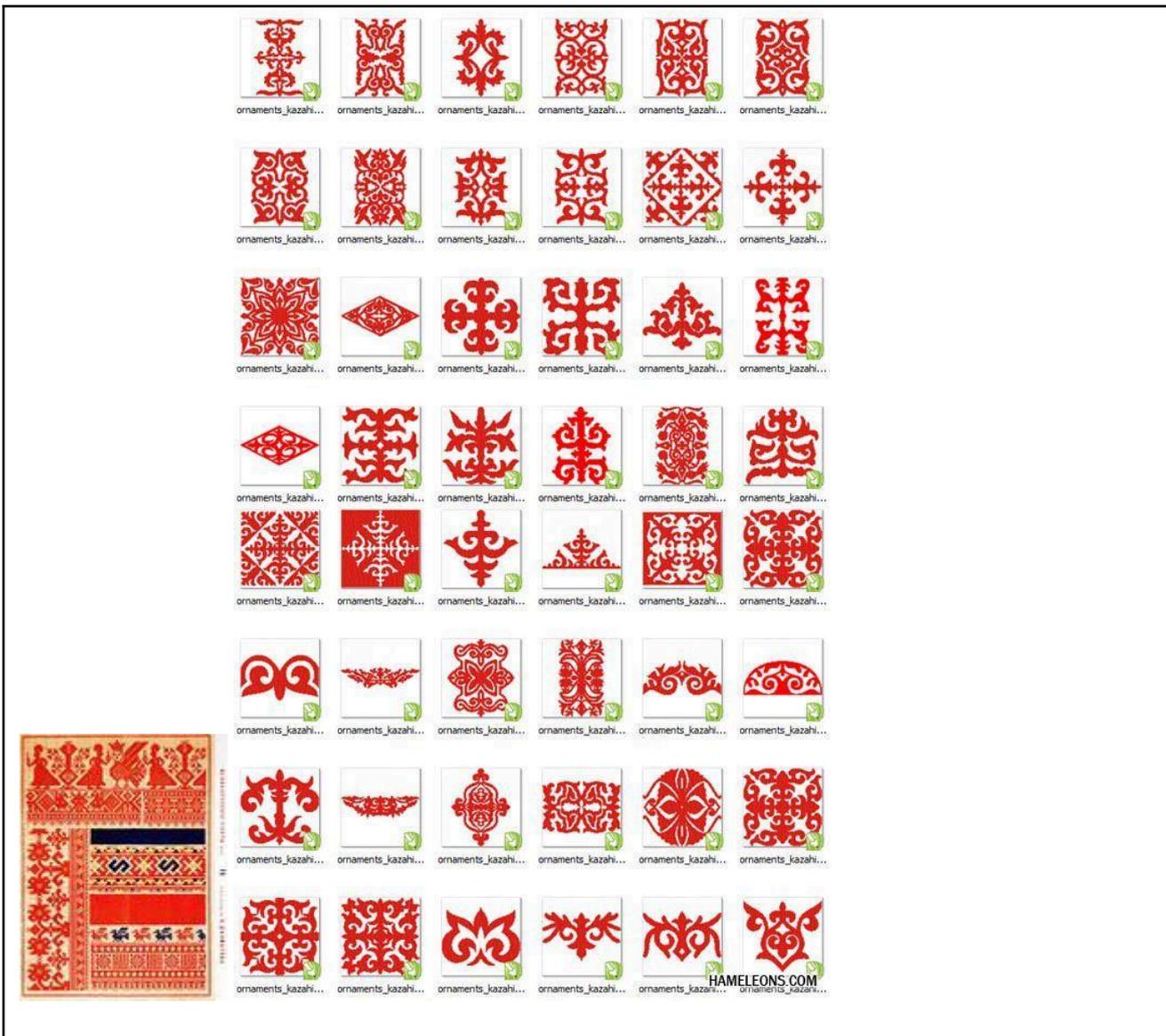
«Изучение» (обследование и экспериментирование) свойств ткани (коллекции ткани: сортировка по свойствам).

Рассматривание произведений изобразительного искусства, прослушивание музыкальных и литературных произведений, в которых встречаются «костюмная» тематика («Валенки, ах, валенки», «Темно лиловая шаль», «Оренбургский платок»).

Ситуация «Веселые переодевания к карнавалам и праздникам» (одежда праздничная, обрядовая: различия, традиции разных народов; интересные предметы и аксессуары: маски, веера и т.п.).

Ситуация «Узоры и орнаменты» (символические образы в узорах). Рисование на ткани, копирование узоров в тематический альбом.





Ситуация или рассматривание иллюстрированной энциклопедии «Царский наряд» (традиции одежды коронованных особ: выходное платье, мантия, корона, перевязь, знаки отличия и т.п.: рассматривание репродукций, скульптурных портретов).

НОД: Развлечение «История шапки»: традиции разных народов, связанные с ношением головных уборов): просмотр мультиков по теме, чтение сказок и историй, рассматривание головных уборов, изготовление из различных материалов, ряженье и обыгрывание (например, Шапка Добра, шапка смелости и т.п.).



Рис.2. Головные уборы Древней Руси
а - крестьянина, б - горожанина, в - боярина

Ситуация или деятельность по интересам (для девочек) «Кружева, пуговицы, воланы»: традиции декорирования одежды. Рассматривание предметов, «знакомство с

инструментами (спицами, коклюшками, пяльцами, нитками и т.п.). Пополнение атрибутов в уголке творчества (для ручного труда и игры); (для мальчиков) «Секреты прялки-мастерицы» (традиции изготовления пялец, прялок (вытачивания и росписи, плетения), выполняемые мужчинами; элементы росписи – «изготовления» в подарок близким).



НОД: Ситуация «Сказочные одежды: шапка невидимка, сапоги – скороходы и не только...»: изображение сказочных предметов одежды в произведениях народных мастеров, живописцев, графиков. ТРИЗ - приемы: обсуждение «функций» предметов, придумывание вариантов (бейсболка - невидимка, шапка-зонтик и т.п.(33). Изготовление атрибутов для игры, рисование эпизодов любимых сказок, в которых «используется» магический предмет.

Беседа «Современная одежда и форма»: связь между функциями, профессиональными обязанностями и особенностями материалов и покроя одежды. Игры «Профессии» (предметы одежды к профессиональным обязанностям). Дизайн одежды для кукол (или в игровой уголок по заданным условиям: самого доброго врача, веселого учителя, заботливого библиотекаря, внимательного хранителя музея, строгого постового, улыбочивого и доброжелательного кассира в кафе и т.п.).
Игра «Подходит – не подходит»: подбор предметов одежды (косынок, поясов, рукавиц и т.п.) с изображениям, называемым сказочным персонажам или ситуациям)(бал, перед, выезд в лес и т.п.).
Игра или диалог «Ткани из красок и камня»: способы изображения предметов одежды и тканей в скульптуре и изобразительном искусстве (мастерство художников и скульпторов передать фактуру ткани, форму предметов). «Исследование» способов передачи фактуры в изображении (отпечатками) или лепкой работе (рельефы).
Ситуация «Одежки зверей и птиц»: приспособление животных к климатическим условиям, особенности внешнего вида (окраса, пушистости, фактуры).
Детско-родительское «исследование» «Самое модное и самое важное»: рассматривание собственного (детского) гардероба, определение списка «самых необходимых» предметов, «советы» по бережному пользованию, сохранению, чистке. Подведение детей к пониманию важности и ценности не количества и дороговизны одежды, а её чистоте, опрятности.

Творческий этап

Содержание и формы работы
Оформление выставки, презентация материалов для родителей, «сюжетно-художественная» игры «Передачи: модный приговор или подиум».

В ПРОЕКТЕ «КТО ТАКОЙ ХУДОЖНИК (КАК РОЖДАЕТСЯ КАРТИНА?)» (СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

предполагается уточнение и систематизация представлений детей о творчестве художника, формирование позиции «Творца». Фрагмент:

Мотивационный этап

Содержание и формы работы
Проблемная ситуация: педагог напоминает детям «историю» Незнайки и Карандашкина (рисование портретов, обида человечков на Незнайку), в диалоге подводит детей к пониманию необходимости обучения. Уточняет их представлений о творческой профессии.
Вопросы для активизации деятельности: «Кто создает картину?», «Что нужно, чтобы создать картину?», «Какие материалы и инструменты помогают художнику создать картину?», «Что такое замысел?», «Что можно изображать в картине?», «В чем различия между живописцем и графиком?», «Что такое рама, холст и грунт?», «Кто и как получает краски?» «Кто такой художник и как им стать?», «Как научиться фантазировать?».
Обсуждение вариантов: оформление «персональной» выставки «Я – художник» (с продуктами детского творчества из собственного портфолио), рисование по теме, выставка – коллаж по теме «Я в художники пошел, пусть меня научат!».

Проблемно-деятельностный этап

Организованная деятельность, осуществляемая в разных видах детской деятельности НОД, ОД в режимных моментах, самостоятельная деятельность детей (с использованием ресурсов среды)
Совместная с педагогом деятельность «Где «учат» на художника? (интервью)». Беседа (диалог) о творческом труде.

<p>При посещении музея уточнение информации исторического плана («Первобытные люди: рисунки на камне» - рисование сценок охоты, мамонтов и т.п.); рассматривание картин художников (на примере творчества одного из художников).</p>
<p>НОД: Образовательная ситуация «Самые известные художники? Автопортрет: что такое?» Чтение познавательной энциклопедии, интервью взрослых, рассматривание иллюстраций; рассматривание автопортретов.</p> <p>Детско-родительское задание «Самый любимый художник нашей семьи? Я – художник?». Интервью родителей, изучение собственного портфолио, рефлексия.</p>
<p>Игра «Интервьюирование» художника.</p> <p>Рассматривание портретов художников и скульпторов («Про кого этот портрет?» (Н.А. Курочкина)).</p> <p>Развлечение «В мастерской художника» (с использованием ИКТ) (И.И. Фирсова «Юный живописец», М.В. Нестеров «Портрет художника В.М. Васнецова», Г.П. Мясоедов «Первый отгиск. Портрет И.И. Шишкина»).</p>
<p>Образовательная ситуация «Инструменты – помощники художника. Откуда взялись краски? Что такое холст? Чем можно рисовать?». Рассматривание материалов и инструментов).</p> <p>В совместной с педагогом и самостоятельной деятельности: «обследование» изобразительных материалов и инструментов, экспериментирование со смешиванием красок, создание картины масляными красками на холсте.</p>
<p>Образовательная ситуация или диалог «Что такое творчество? Как научиться творить?». Освоение ТРИЗ – приемов «Волшебники». «Тренинги» на развитие креативности.</p>
<p>НОД: Упражнение «Самые необычные герои сказок и фантазий». Рассматривание иллюстраций, чтение книг, упражнения и тренинги в фантазировании. Упражнения и игры «Приемы фантазирования». Диалог, обсуждение сказочных превращений (изменение размера, свойств).</p>
<p>Ролевые игры в «художников».</p>
<p>Образовательная ситуация «Что такое мастерская?». Экскурсия (виртуальная), рассматривание картин по теме «Художник в мастерской»).</p> <p>Оформление мастерской «по мотивам» известных произведений по теме «В мастерской художника».</p>
<p>Образовательная ситуация «Я мечтаю»: беседа, рассматривание произведений художников. Уточнение и обогащение представлений о живописи. Приемы фантазирования. Позиция «творца». Рисование по замыслу.</p>

Творческий этап

<p>Содержание и формы работы</p> <p>Оформление выставки «Мы - волшебники, мы - художники!» (персональная выставка детей – по материалам детского портфолио), оборудование «Мастерской художника (выставки в мини-музее)», презентация материалов для родителей.</p>

ПРОЕКТ ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-5 ЛЕТ «ГРУСТНЫЕ И ВЕСЕЛЫЕ КРАСКИ»¹

¹ На основе материалов «Мы входим в мир прекрасного: Образовательная программа и методические рекомендации для педагогов дошкольных образовательных учреждений, музейных педагогов и студентов педагогических вузов / Авт. Кол. А.М. Вербенец, Б.А. Столяров, А.В. Зуева, М.А. Зудина. СПб., 2012.

Мотивационный этап

Содержание и формы работы

Проблемная ситуация: Педагог предлагает детям отравиться в волшебную Радужную страну Грустных и Веселых красок. Активизирует внимание и интерес детей вопросами - «провокациями» от имени игрового персонажа.

Вопросы для активизации деятельности: «Какие цвета бывают?», «Сколько цветов в радуге?», «Кто придумал краски?», «Какого цвета солнце?», «Какая краска (оттенок) самый красивый?», «Самый любимый художниками цвет?», «Куда уходят краски ночью, когда цветов и оттенком не видно?», «Бывает ли настроение у красок?», «Какие краски часто называют грустными?», «Откуда берутся холодные – снежные краски и какая у них температура?», «Какого цвета наш город (можно встретить в нашем городе)?», «Какого цвета улыбка? Улыбка мамы?», «Какие цвета есть в супе (на детской площадке, одежде детей)?», «О чем может рассказать цвет?».

Следует задать не более 3-4 вопросов для начального обсуждения.

Педагог предлагает детям карту – страны Красок, на которой изображены «царства» разных цветов. Отводит время на рассматривание и вопросы детей, предлагает назвать цвета и оттенки, интересно и выразительно описывает предстоящее путешествие. Возможно совместное с детьми заполнение Календаря путешествия – в расписании дней недели рассматривание и обозначение этапов путешествия (чтение «Цветных» сказок, путешествие в мини-музей или галерею, экспериментирование по смешиванию цветов и т.п.).

Проблемно-деятельностный этап

Организованная деятельность, осуществляемая в разных видах детской деятельности НОД, ОД в режимных моментах, самостоятельная деятельность детей (с использованием ресурсов среды)

НОД: Образовательная ситуация проекта «Разноцветие». Цель: расширять и углублять представления детей о цветах и оттенках, способствовать освоению детьми сенсорных эталонов, становлению «порядка» цветов (в радуге), развитие умений различать цвета и оттенки, выделять холодные и теплые оттенки; развитие чувства цвета, интереса к выделению цвета в окружающих предметах и явлениях и использовании в собственной деятельности.

Рассматривание цветов и оттенков окружающих предметов.

Возможные задания: раскрасить радугу в «правильные» цвета, назвать цвета в правильной последовательности, «найти» предметы заданных цветов.

Рассматривание изображения радуги, моря; подбор палитры (из разного цвета кругов – клякс), называние цветов, «поиск» (внимательно рассмотреть мелкие детали) и показать заданные цвета.

Рассматривание интересных художественных образов. Сравнение палитры двух картин, поиск различий (возможно использование произведений: Левитан И.И. «Одуванчики», Ф.А. Васильев «Мокрый луг», Н.Н. Дубровский «Радуга», Рылов А.А. «Закат», Н.К. Рерих «Гималаи», И.К. Айвазовский «Среди волн»); выделение цветов и оттенков «сезонов» (осени, зимы).

НОД: Образовательные ситуации проекта «Царства-государства Красок». Цель: развитие умений цветовосприятия, умений различать оттенки, осваивать сенсорные эталоны цвета и оттенков, различать теплые и холодные цвета (на ознакомительном уровне), подводить детей к пониманию некоторых ассоциативных характеристики цвета и оттенков (на ознакомительном уровне).

Ситуации строятся как «путешествие» по Волшебной стране (Царствам Красного, Желтого и Оранжевого цвета, Голубой, Фиолетовой и Синей краски (вторая ситуация), далее –

Черной, Белой и серой краски (третья ситуация) и, далее – Зеленой и Коричневой краски (четвертая образовательная ситуация).

Возможные задания: краткая и образная информация о некоторых характеристиках цвета, сравнение цветов; выбор самый любимый цветов; поиск в окружающих предметах. Рассматривание репродукции произведений, предметов народных промыслов (поиск используемых цветов). Подбор предметов (картинки с изображением предметов) определенного цвета; по образному описанию педагога или загадке поиск цвета (оттенка); подбор цвета к окрасу зверей, птиц, насекомых, рыб; изображение цвета символом (например, желтый – солнцем, зеленым - проростком и т.п.) в рисунке или пластическом этюде; раскрашивание предметов в соответствующие цвета; рисование «Оранжевого (красного, синего) натюрморта».

Детско-родительское задание - составить с помощью родителей или педагога загадку о цвете, оттенке, предмете «типичного» цвета.

Чтение дидактических сказок о цветах (могут быть рекомендованы для родителей). Например, «Маленькая капелька», «Желтые утята» Т.А. Котлякова), прослушиванием и разучиванием песенок, стихов, в которых упоминается название цветов и оттенков («Оранжевая песенка» (муз. К. Певзнера, сл. А. Арканова и Г. Горина), С. Маршак «Разноцветная книга»).

Игры на обогащение сенсорного опыта «Подбери по цвету», задания с листами рабочих тетрадей и книг «Раскраски», рассматривание окружающего пространства (группы, участка) через цветные стекла и т.п.

НОд: Образовательная ситуация «Кто придумал краски? или краски на огороде и подоконнике». Цель: познакомить детей с историей возникновения и получения красителей, красок.

Возможные задания: внимательно рассмотреть подоконник, на котором расставлены комнатные растения и догадаться, где в них «спрятаны» краски.

Информация о способах получения красок: раньше получали из природных объектов (растений, минералов - камней); о технологии изготовления некоторых оттенков и их использование для декорирования одежды, предметов быта; пояснение названия и возникновения красок, которые используют художники (масляные краски часто созданы на основе измельчения в пудру (мелко) природных камней, вытяжек из растений, с добавлением специальных веществ: масла. Иногда используют в технологии изготовления белок, воду, смесь глины и воды);

Подобрать растений (фото или цветы, овощи, фрукты) к соответствующим оттенкам, придумывание интересных названий оттенкам и цветам; рисовать - оставляя след на бумаге или ткани (например, штампом из свеклы или моркови, вишневым соком, соком цветов).

Наблюдение изменения цвета (оттенка) под воздействием разных условий (засыхания, варки (сравнить свежую морковь и сваренную)).

Рисование узоров естественными красителями (отпечатки свекольными штампами «Свекольный натюрморт», «Соковые узоры» и т.п.).

Посещение музея, Ботанического сада, выставки, на которой данное содержание будет раскрыто экскурсоводом на основе экспозиции. «Домашнее задание»: совместно с родителями найти дома «красящее» растение (овощ, фрукты) (рекомендации родителям).

«Опыты с цветом или Цветные превращения». Цель: познакомить детей со способами смешивания красок: составляет новый цветовой тон на палитре (например, зеленый цвет смешением синего и желтого), разбеливает для получения более светлого, накладывает одну краску на другую.

Варианты построения опытов: 1) возможно последовательное добавление цвета в другие цвета, с последующим придумыванием образного названия полученному оттенку и

дорисовка до некоторого образа; 2) смешивание только одного цвета (например, получение из желтого цвета золотистого, лимонного, медового, солнечного и др.; из зеленого – цвета морской волны, темно зеленого, светло зеленого, сине - зеленого).

Игра-драматизация «Теремок». Цель: активизация отражения впечатлений детей в творческой игре. Педагог предлагает рассказать старую сказку «Теремок» на новый лад - вместо героев сказки будут новые персонажи - краски. Дети распределяют роли, вместе с педагогом придумывают слова Краскам (о чем хотела бы рассказать краска, какая она по настроению, что бывает такого же цвета). С помощью педагога разыгрывается сюжет.

Организация выставки «Радужный мир» (совместно с детьми). Цель: стимулирование проявления индивидуальных проявлений, предпочтений детей; создание ситуаций для проявления сильной самостоятельности, отражение впечатлений в форме игры, дизайн-деятельности, изобразительного творчества.

Педагог предлагает детям сюрпризом оформить выставку «Радужный мир» (другие возможные названия: «Краски дружат», «Палитра волшебной страны», «Хоровод красок», «Радужная улыбка»), совместно обсуждают форму представления («Как лучше расположить? Что будет представлено в качестве экспонатов? Какие цвета и оттенки лучше расположить рядом?»). В галерее можно представить репродукции известных полотен разного размера, детские работы в процессе проекта, наборы красок, кисти, цветную бумагу оригинально скрепленную (бабочка, радуга и т.п.), кляксы для дорисовки, игровые персонажи разного цвета (разноцветные гномы, человечки и т.п.), фотографии и картинки с изображением «типичных» по цвету предметов; предметы сенсорной коллекции (предметы, лоскут и бумага разных оттенков, цветные стекла и т.п.).

Творческий этап

Содержание и формы работы

Творческий досуг или игра **«Что узнали мы о красках или Краски дружат».** Цель: обобщение и уточнение освоенного, начальная систематизация представлений о цветах и оттенках, палитре, стимулирование индивидуальных и творческих проявлений детей.

Для активизации интереса детей можно включать записи «цветных» песенок, внести новые разноцветные карандаши или организовать игру в галерее. Детям предлагается составить палитру природы: вспомнить, какие цвета можно встретить в природе? отобрать краски и оттенки из специального материала (круги или кляксы разного цвета), назвать предметы заданного цвета, рассмотреть в представленных в галерее репродукциях картин. Воспитатель зачитывает описание цвета, загадку или называет предмет, имеющий «типичную» окраску, предлагает детям определить цвет, пояснить ответ.

Далее предлагает вспомнить Царства Красок, изобразить пластикой и образом называемые педагогом цвета и оттенки. Воспитатель для активизации детей может использовать образные описания ситуаций («яркие языки пламени огня вздымаются ввысь, словно пляшут», «теплый, солнечный лучик, согреваем все вокруг, и радостней становится сразу»).

Далее детям предлагается вспомнить палитру зимней и осенней природы, припомнить цвета лета (и весны).

Составить коллаж (разрисовать пейзажную заготовку) по теме сезонных изменений в природе (возможные темы: «Золотой листопад», «Белоснежный лес в снеге засыпает», «Лето красное – прекрасное!»).

ДЕТСКИЙ ИГРОВОЙ ПРОЕКТ «МЫ ПОСТРОИМ ПРОЧНЫЙ ДОМ! СЕКРЕТЫ СТРОИТЕЛЬСТВА ДОМОВ» (ВАРИАНТЫ «СТРОИМ ТЕРЕМОК», «КАКИЕ БЫВАЮТ ДОМА?»)

(СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ)

Задачи и направления работы: приобщение к культурному наследию человечества («строительные» традиции, особое построение жилища – как отображение гармонии мира и счастливой жизни человека, продуманность пространства, символичность и традиционность построения и декорирования); установление связей между разными видами построек и «событиями» сказочно-исторических текстов - народная мудрость, зафиксированная в фольклорных формах (Теремок, Пряничный домик и т.п.), связей между внешним видом построек, материалом, из которого они строились и функциональным назначением (взаимосвязь «красоты-пользы-прочности»); развитие художественного восприятия произведений искусства (графики и живописи), предметов народных промыслов; обогащение представлений об архитектуре (на историческом примере - строительства избы (дома), выделение эстетических характеристик сооружений; стимулирования установления связей между «прошлым и настоящим» (сравнение традиций, выделение общего и различного в постройках), «строительными традициями» разных народов; развитие эстетических способностей (синестезии, чувства формы, цвета, гармонии и др.); развитие визуальной культуры и познавательной деятельности, интересов, активизация индивидуальных проявлений, собственных предпочтений и субъектной позиции; активизация творческой деятельности (сочинительства, рисования и дизайна), развития сюжетно-ролевой игры, коммуникации (в общении в процессе познания и творчества, взаимодействия в процессе совместной деятельности со взрослыми и детьми).

Этапы проекта

1. Постановки проблемы.

Для старшей группы	Для подготовительной группы
<p>В рамках образовательной ситуации «Как построить прочный дом» детям предлагается «прочитать» присланное письмо: «Спасите! Помогите! Расскажите, как построить прочный дом!!!». Детям подумать, кто прислал письмо («Может быть знакомый персонажа какой-либо сказки?»). Обобщая предположения детей, можно подвести к обсуждению эпизодов сказки «Три поросенка», «Теремка», «Ледяной и лубяной избышки» (Может это пишут поросята? Что у них случилось? А могли ли это написать зверушки из Теремка? А сними что произошло?), «Оказывается какое сложное дело – строить прочный дом? А вы, ребята, знаете как можно построить дома?»). Задаются вопросы - провокации: Кто и из чего строят дома?</p> <p>Почему развалился Теремок из сказки? В каких сказках - самые необычные дома и здания? Какие персонажи «натерпелись» бед из-за «квартирой» (домашней) темы?</p> <p>Можно ли без цемента построить дом? Что советуют о строительстве три</p>	<p>Для <i>подготовительной группы</i> начало проектора может быть сходным, на направленным на поиск различных, необычных и оригинальных домов: Как унести свой дом с собой (как улитка?), Какие дома – есть в природе (животные)? Как погода влияет на строительство дома? Что общего и различного в строительстве и оформлении дома у людей всего света? Что такое витражи? Паркет? кровля? Кто придумывает новые дома? и т.п.).</p>

<p>поросенка? Можно ли строить дом из песка, кожи, льда? Что такое «сруб»? Где спрятан конек в избе? Что такое светлица, наличники, и где спрятано «лицо» в доме? Как и чем украшали дома?</p>	
--	--

2. Этап планирования деятельности. Детям предлагается совершить «исследование» - путешествие (подготовительная группа) или «по приглашению» отправиться в гости к мастеру-плотнику в «обучение» (в старшей группе). Совместными усилиями создается так называемая «системная паутинка» или «план путешествия». Педагог стимулирует детей определить возможные источники получения информации и способы деятельности (Что хотим узнать? Кто может помочь? Что можно узнать из мультфильмов, книг, фотографий?) (в приложении представлена «системная паутинка» к проекту)

3. Этап организация деятельности. Серия образовательных ситуаций, совместной со взрослым деятельности детей²:

<p>Для старшей группы Возможные (примерные) формы организации деятельности и методы</p>	<p>Для подготовительной группы Возможные (примерные) формы организации деятельности и методы</p>
<p><i>Серия образовательных ситуаций</i> игр и досугов, направленных на знакомство детей с архитектурой (на примере исторических жилищ – избы: внешнего конструктивного традиционного решения и внутреннего убранства, «строительно-бытовых» традиций и обычаев) <i>экскурсии по городу</i> (виртуальные посредством презентаций или видовых фильмов) (представлены ниже), <i>рассматривание иллюстраций детских книг</i> с изображением внешнего и внутреннего строения и убранства (например, к книге «Маша и медведь» Е.М. Рачёва) <i>чтение и пересказ сказок</i> на «строительную» тематику, с выделением интересных описаний внешнего строения и красоты и уюта интерьера домов; имитация движений «плотика» (этюды) <i>экспериментирование</i> со свойствами материалов (прочность, легкость в обработки, изменение свойств под действием температур, механического воздействия). <i>постройка на участке макета избы</i> из природных материалов (из снега и льда для</p>	<p><i>Серия образовательных ситуаций</i>, направленных на ознакомление детей с культурными и историческими традициями строительства жилых зданий (на примере «старых» построек, построек разных народов и этносов (связь с традициями, занятиями, природно-климатическими условиями), архитектуры современности). <i>игры и досуги</i> (например, игры с тематическим строителем «Кремль», «Нижний Новгород», строительными материалами, настольно-печатные игры «Знай и люби свой город», ролевые игры по сюжету «Основание горда», «Строительство дворца»); <i>экскурсии по городу</i> («Центральная улица», «Центр и наш район»), <i>рассматривание городских видов</i> (на прогулке и посредством медиаресурсов и репродукций графических и живописных произведений с видами города), прогулки с родителями, <i>рассматривание фотографий, карты города</i> <i>рассматривание репродукций</i> - уголков старой Москвы, старых городов, деревянной застройки, пространства и убранства избы, хором, дворцов и замков</p>

² Количество и направленность (а также программное содержание) образовательных ситуаций определяется сроками проведения, проекта и опытом детей.

<p>снежной бабы, из листы (на картонном каркасе) для Осени дизайн кукольной комнаты <i>создание коллективного панно «Наш город: разные постройки»</i> (подготовительная группа) или макета и интерьера избы</p>	<p><i>постройка на участке макетов разных видов жилищ</i> (например, палатки, чума, песочного домика из простарнствообразующих материалов рассматривание различных по назначению и убранству зданий, домов разных народов <i>рассматривание современных интерьеров</i>, современных строительных материалов (на основе виртуальной экскурсий в строительный магазин или семейного похода) <i>экспериментирование</i> со свойствами материалов (прочность, легкость в обработке, изменение свойств под действием температур) <i>рисование интерьеров сказочным персонажам</i> (Гостиная Снежной королевы, комнатка Алёнушки или Золушки и т.п.): обсуждение стиливого соответствия декора характеру персонажа (для снежной королевы подойдут богатые украшенные камнями и ледовыми узорами предметы, для Алёнушки - предметы мебели и быта из дерева, бересты, с народными узорами, привезенные с ярмарки)) <i>создание выставки –макета «Деревеньки со всего света»</i> с разными видами жилищ.</p>
<p>Дальнейшее развитие проекта (проекты, реализуемые в течение года, или последующие образовательные ситуации могут включать: Традиции возведения зданий и построек условной линии «города – села», секреты городского пространства (единство улиц, площадей, гармония соседних домов, набережных и т.п.); традиции и страницы «истории»: «Избы - хоромы - дворцы»; освоение архитектурных сооружений с разным функциональным назначением (современности: «Наш район») и др.</p>	<p>Дальнейшее развитие проекта (проекты, реализуемые в течение года или последующие образовательные ситуации могут включать: Освоение архитектурных сооружений с разным функциональным назначением (современности: «Проектная мастерская» (проектируем разные дома), «истории города»: «Дворцы и Храмы»), «необычности»: «Самые сказочные и необычные дома в нашем городе и в целом мире» (устойчивость, безопасность жилищ и построек: дома на сваях, экологичные дома, культурные традиции мира и т.п.); освоение «секретов» строительства города (конкретных архитектурных ансамблей, мест), освоение архитектуры малых форм.</p>

4. Этап обобщения и творческого отражения. Во второй половине дня педагог предлагает детям «построить» избы «по традициям и обычаям», «как настоящие мастера». Для активизации детских рассуждений следует провести «игровую» процедуру посвящения в «Мастера»: ответы на вопросы, демонстрация элементов деятельности,

Вербенец А.М. материалы курсов

игры (на выбор декора, различение элементов дома, загадок и т.п.). Организуется обсуждение секретов «плотницкого дела», выбор материалов для изготовления, «игровое» закладывание фундамента, совместное («всем миром») возведение избы, декорирование. Далее целесообразно предложить детям разыграть фрагменты знакомых сказок.

Примеры образовательных ситуаций к проекту

Образовательная ситуация «Секреты плотника: как построить прочный дом!»

Программное содержание. Вызвать интерес детей к «истории» строительства, традициям, истории прошлого (на примере проживания людей). Продолжать знакомить с архитектурой (жилые здания), историческими обычаями строительства и культурными традициями проживания на примере избы (внешней структуры, частей, внутреннего построения и убранства). Подвести к пониманию зависимости конструкций задания от его назначения. Обратит внимание на некоторые особенности построек: материалы, величина и протяженность объектов, некоторые особенности украшения (декор). Показать связь произведений народных мастеров с природой местоживания (форма, мотивы росписей, материал). Подвести детей к сравнению с современными «строительно-бытовыми» традициями и постройками. Обогащать опыт «созерцания и чувствования» произведений разных народных промыслов, архитектурного искусства; целостное художественно-эстетическое восприятие, умения эмоционально откликаться, чувствовать и понимать художественный образ предметов декоративно-прикладного искусства (в убранстве дома), образы и пространство жилища, использовать эстетическую оценку. Создать условия для становления уважительного отношения к национальным традициям. Вызвать ассоциативные проявления, активизацию опыта чтения сказок и рассматривания иллюстраций по тематике. Обогащать сенсорный опыт, активизировать разнообразное обследование различных свойств и качеств предметов; развивать познавательные процессы и логические операции: сравнения, анализа, выделение характерных признаков, обобщения; эмоционально-эстетические способности.

Активизировать использование слов: изба; жилище, красный угол, печь; предметы крестьянского быта; быт, убранство; костюм др.

Ориентировочный визуальный ряд: фотографии (рисунки) с изображением дома (избы, хором) внешнего вида, внутреннего пространства, предметов быта (фотографии или предметы, например, солоницы, короба, туеса, сундука, пряничных досок, прялки, светцы; подстоля; деталей одежды). Возможно использование репродукций произведений: С.А. Виноградов. В избе; Н.Л. Эллерт. В избе. А.М. Васнецов. Новгородский торг; А.М. Васнецов. Старая Москва. Улица в Китай-городе начала 17 века и др.; иллюстраций к детским книгам (Е.М. Рачев к книге «Маша и медведь»).

Примерный ход.

Постановка проблемы. Педагог, уточняя тему проекта и обращая внимание детей на план-путешествия. Вначале путешествия предлагает вспомнить историю о Теремке (Почему развалился теремок? Что сделали звери потом? Я знаю один секрет: на дивным—давно Руси всегда жили большими дружными семьями, строили и заботились о своих домах—жилищах (пояснить смысл названия - от слова «жить», «жизнь»). Дому—защитнику от холода и непогоды, ворага и лютого зверя, уделялось большое внимание: его по старинным традициям и обычаям, передаваемым от деда к внуку, от отца к сыну, строили, чисто выметали и содержали. Если появлялась новая семья люди «всем миром» (пояснение сочетания) начинали строить новый дом (есть поговорки «Новая семья - новый дом»), а если уезжали в другие места – в доме оставались жить родственники хозяев. Если же дом был заброшен, то селиться в таком доме было не принято, значить это не счастливый дом. Поэтому в сказке Теремок звери сделали не правильно, поселившись в

таком заброшенном, никому не нужном доме. Им нужно было построить дом самим – вместе, дружно. Ребята, а вы знаете какие-то традиции постройки дома?»

Далее педагог предлагает отправиться в гости к плотнику и узнать секреты его мастерства, чтобы помочь героям построить прочный и уютный дом. Возможно использование игрового приема - путешествие на машине времени – «назад в прошлое». На примерах краткого рассматривания – «листанья» репродукций известных полотен, на которых представлены различные архитектурные постройки (виды старой Москвы (деревянных построек), изб) можно обратить внимание на красоту, яркость, почти сказочность древних построек, обыграть «полёт». Также для рассматривания избы можно использовать материалы виртуальных прогулок музея «Кижы»³.

Развитие ситуации: педагог обращает внимание детей на внешний вид избы, предлагает высказаться нравиться ли детям? Где они могли видеть такие дома? (в деревне, в иллюстрациях к сказкам), хотели ли они жить в таком домике? Уточняет, из какого материала, по мнению детей, строились такие дома? Обращает внимание на массивность брёвен («рядком» - стеночкой положенных). Игровой персонаж - плотник «встречает» гостей у двери (педагог предлагает детям разучить поклон хозяевам - правой рукой коснуться сердца и поклониться в пояс из уважения). «Плотник» рассказывает о секретах своего мастерства («Дом на Руси строили так, чтобы они был прочным, удобным и красивым - в таком доме не только не страшны холода, но и весело, ладно (пояснение слов: мирно) жить. Всё в доме создавалось таким образом, чтобы охранять добро, мир и лад в доме, поэтому часто использовались обереги, символы: например – высокий порог, конек на крыше (как символ-оберег), резные ставни, пространство у печи). Сообщает детям «секреты настоящего плотника»: о выборе места для строительства дома (на пригорке, в сухом месте), выбор материала (показывается связь между использованием материала и климатов) – деревьев; делиться секретами - в строительстве не использовались корявые, больные деревья, растущие в отдалении от других), рассказывает о примерах закладывания денег (для богатства), шерсти (для тепла), и ладана (для света) (детьми в игровой форме «помогают» плотнику). Изба – жилье (от слова «жить») строилась «о 4 стенах» и называлась четырехстенка, иногда ещё её называют сруб (предложить детям догадаться, почему именно так?). В строительстве дома первыми помощником плотника был... догадайтесь кто? (топор) (пояснение поговорки: «Топор одевает, топор обувает, топор – кормит»). Далее педагог предлагает рассмотреть изображение избы, догадаться где представлены «чело», «наличники», «конёк» - совместно с детьми, «находят» части, обсуждают название (стена избы–как лицо человека, чело – лицо, окна - как очи человека; «словно изба – живое существо», поэтому её наряжали «наличниками, подзорами – резными бревнами с интересными рисунками всем на загляденье). Обратить внимание на красоту и гармонию (соотнесение линий, форм, «игру» кладки брёвен, характерный цвет).

Далее педагог предлагает детям «заглянуть» в избы. На примере рассматривания фотографий, рисунков, обращает внимание на то, что пространство избы всегда создавалось продумано: наполнялось сакральным смыслом (обращается внимание на термин убранство дома – как проявление чистоты, достатка, лада, красоты; уточняется, что люди всегда стремились украсить пространства жилища: украшали резными деталями, расписывали предметы мебели и инструменты (прялки, стол, печь узорами).

Далее на примере русской избы предлагается рассмотреть с детьми изображение русской избы, обращая внимание на ее характерные особенности. При рассматривании убранства дома уделить внимание некоторым особенностям (пояснить словосочетание «красной угол»), уточнить символическое значение цвета (красный, золотой), их использование в декоре пространства избы. Предложить детям найти предметы по

³ www.kizhi.karelia.ru/main_menu.html

Вербенец А.М. материалы курсов

загадкам «хозяина» («Стоит толста девица в избе, коса – на улице?»). Предлагает детям вспомнить, в каких сказках встречалась печь (Гуси-лебеди, По Щучьему велению и т.п.). Обращает внимание на расположение и продуманность пространства (печь напротив Красного угла, специальное место для утвари – кут (его обычно называли «женским» – хозяйкиным местом), оконце, стол – «Божью ладонь», который было принято вымывать, чистить, покрывать скатертью (вспомнить выражение «скатерть –самобранка) к приезду важных гостей. Возможно кратко напомнить или рассказать украинскую сказку о «Злыднях» (с напоминанием о том, что необходимо наводить порядок, чистить и убирать пространства дома).

Пояснить незнакомые слова (краткими комментариями с показом предметов). Можно предложить детям подобрать слова-ассоциации к изображенным избам (пространству избы). При рассматривании репродукций (С.А. Виноградов «В избе») пофантазировать о предметах там, представленных (представить «вид из окна», определить возможное время года, «узнать» что находится в кувшине, представить хозяев).

Далее можно познакомить детей с различными предметами быта, обращая внимание на связь формы и используемых декоративных элементов с природой. На доступном для детей уровне раскрыть назначение этих предметов. Далее возможно предложить детям игру – «найти» на репродукциях, фотографиях и рисунках убранства избы и предметов быта, одежды некоторые элементы и цвета (красный, золотой; изображение-символ солнца, растительные узоры и т.п.).

Обобщение. Педагог предлагает детям «оценить» соответствие избушки правил «Красоты - прочности - пользы», пояснить мнение, помогает детям сделать вывод: создавая различные вещи, люди заботились о том, чтобы они обязательно были удобными и красивыми; стремились украсить быт; использовали образы, символы, узоры тех предметов, событий, которые были им важны, значимы. *Методические рекомендации:* в продолжении темы создание макета избы по всем «правилам» плотника («Изба-красна»): из картонных коробок или свернутых цилиндром картонных листов-«брёвен». В дальнейшем - чтение познавательной литературы (по теме «Истории Руси»); рассматривание иллюстраций детских книг, в которых представлено убранство внутреннего пространства избы; разыгрывание сюжетно-ролевой игры «Как раньше жили люди», декорирование предметов (скатерти, стола, наличников и т.п.).

План-конспект образовательной ситуации «Загадочный мир русской избы» для детей 5-6 лет

(с использованием электронных материалов виртуальной экскурсии заповедника Кижи)
Программное содержание. Обогащать представления об архитектуре и интерьере (на пример внешнего и внутреннего пространства избы). На примерах показать зависимость конструкций задания от его назначения; некоторые особенности построек: материалы, величина и протяженность объектов, некоторые особенности украшения (декор). Показать единство декора построек и образов народных промыслов (мотивы росписей, материал). Подвести к пониманию (на доступном уровне) целостности, гармоничности, продуманности и эстетичности «внутреннего пространства жилища». Развивать интерес к рассматриванию данных объектов; умения эмоционально откликаться на проявление красоты во внутреннем и внешнем пространстве жилища, эстетически его оценивать. Формировать уважительного отношения к истории и народной культуре.

Основной визуальный ряд: фотографии (рисунки) с изображением дома (избы, палат); предметов быта (фотографии или предметы, например, солоницы, короба, твеса, сундука, пряничных досок, прялки, светцы; подстоля; деталей одежды), репродукции с предыдущей образовательной ситуации.

Примерный ход.

Постановка проблемы. Педагог предлагает вспомнить тему предыдущего путешествия на ярмарку или к «плотнику в гости»; уточняет, что запомнилось и понравились детям. Предлагает подумать, что ещё украшали наши предки? Демонстрирует силуэты «непонятных» предметов и 2-3 загадки (о самопрялке, веретене, печи, туесе или веретенце), выслушивает версии детей. За ответами на вопросы предлагает отправиться в следующее путешествие.

Развитие ситуации. Детям предлагает совершить «путешествие» в виртуальный музей Кижи. Первоначально предлагается «оглядятся» - осуществляется панорамное «движение» по материалам сайта, обращение внимания детей на интересные детали (виды, постройки, животных и т.п.). Педагог совместно с детьми определяет направление движения, кратко игровым приветствием «знакомятся» с многочисленной семьей хозяина, «заглядывают» в избы, амбар, рассматривают необычные предметы (запрашивают пояснения подведением курсора к изображению предмета). Педагог вопросами стимулирует детей сопоставлять силуэты или вспоминать загадки и изображения на экране («Похоже? Может быть здесь что-то спрятано?» Куда ещё не заглядывали?»). Интересные «находки» фиксируются с помощью символических рисунков на листе бумаги (зарисовки внешнего вида утвари, запись необычных названий). При рассматривании убранства дома уделяется внимание некоторым особенностям (поясняется словосочетание «красной угол»), уточняется символическое значение цвета (красный, золотой), их использование в декоре пространства избы. Можно предложить детям подобрать слова-ассоциации к изображенным избам.

Далее детям предлагается подобрать из приготовленных предметов те, которые они видели в путешествии и которые могли быть представлены в избе. Можно рассматривать предметы быта по тематическому основанию: посуда – утварь (с пояснением назначения предметов, новых слов, обращая внимание на практичность и красоту предметов: братина, черпаки, ложки и др.); мебель – сундуки, стол, лавки (обращая внимание на декор, строение). В процессе рассматривания внимание обращается на связь формы предметов и используемых декоративных элементов с природой края. На доступном для детей уровне раскрывается назначение этих предметов, выделяется образность, выразительность, красота данных предметов. Далее организуется обыгрывание понравившихся предметов, подбор интересных слов-приговорок к ним.

Обобщение. Педагог предлагает высказать о путешествии, рассмотреть и пояснить «записи», помогает детям сделать вывод.

Образовательная ситуация «Деревянные и каменные: избы и хором»⁴

Программное содержание. Продолжать знакомить с архитектурными традициями прошлого. Развивать интерес и обогащать опыт «созерцания и чувствования» произведений архитектурного искусства. Развить целостное художественно-эстетическое восприятие, умения эмоционально откликаться, чувствовать и понимать художественный образ архитектурных построек. На конкретных примерах (жилые здания): выделять общее и различное в их структуре и декора, подвести к пониманию зависимости конструкций здания от его назначения; обратить внимание на некоторые особенности построек: материалы, величина и протяженность объектов, некоторые особенности украшения (декор (колонны, портики, арки, решетки). Подводить к пониманию того, что в основе архитектурного и декоративно-прикладного искусства лежит взаимосвязь между «пользой- прочностью - красотой». Обогащать опыт,

⁴ Содержание образовательной ситуации спроектировано на основе конспекта «Такие разные постройки» (2.39).

Вербенец А.М. материалы курсов

активизировать разнообразное обследование различных свойств и качеств предметов; развивать познавательные процессы и логические операции: сравнения, анализа, выделение характерных признаков, обобщения; эмоционально-эстетические способности (чувство формы, цвета, пропорций, эстетической эмпатии и др.).

Активизировать использование слов: хоромы, постройки, украшения, декор, интерьер.

Ориентировочный визуальный ряд: фотографии известных архитектурных объектов, виды города и старых построек; возможно использование репродукций (Н. Рерих. Ростов Великий. Терема княжеские; В.Д. Поленов. Теремной дворец. Наружный вид; В.М. Васнецов Палаты царя Берендея; А.М. Васнецов. Московский Кремль).

Примерный ход.

Постановка проблемы. Детям предлагается по «плану путешествия» проекта - узнать, какие здания и постройки строили раньше. Детям предлагается рассмотреть изображения сказочных персонажей или репродукции – портреты крестьянских детей, купцов, людей богато сословия; предлагается подумать, в каких домах жили эти герои?. Далее, детям предстоит отправиться в сказочную слободу – «расселить» персонажей в дома (избы, хоромы, дворца).

Развитие ситуации. В процессе рассматривания фотографий и репродукций визуального ряда педагог кратко отмечает, что люди всегда украшали пространство не только внутри дома, но само жилище (задние). На примере фотографий, рисунков, обращает внимание детей на изображение внешнего вида изб, домов (декор, узоры; конструкцию), предлагает подобрать образные слова, ассоциации; придумать, какой сказочный персонаж мог жить в таком жилище, чем прекрасен внешний вид здания.

Детям предлагается прочитать «историю здания (жилища)»: «подгляднуть» внутрь, рассмотреть снаружи, пофантазировать о жильцах дома. В продолжение предыдущей темы, можно обратить внимание сначала на внешний вид избы, крестьянского жилища, увидеть внешнее убранство (гармония и красота наличников, симметрия окон, украшение входных дверей и т.п.). При этом можно отметить продуманность пространства перед домом (на материале рассматривания «двориков» крестьянских домов (репродукции, рисунки, фотографии).

Далее можно сравнить убранство нескольких домов: бедных и богатых людей (купцов, бояр), «царских» («прочсть» «историю» другого дома). При рассматривании дома богатых горожан, следует обратить внимание детей на используемый для строительства материал (камень, мрамор и др.), конструктивные отличия (этажность, лестницы, палаты, балконы; богатый декор (мозаики, фрески, витражи и т.п.). Можно предложить обследовать данные материалы или в предварительной работе обратить внимание на них: обследовать, изучать свойства (прочность), составлять мозаики, витражи): подобрать предметы и материалы из тактильного фонда «для строительства» таких зданий. Далее можно подчеркнуть стремление хозяев дома украсить внутреннее и внешнее убранство дома. Для активизации детей можно предложить представить образ хозяина (его внешний вид, занятия, интересы) или соотнести описание (образ) с жилищем.

При рассматривании богатых зданий (дворцов, хором) следует выделить декоративность и богатство убранства. Для активизации интереса детей, развития эстетических способностей можно предложить «подобрать» элементы декора к разным зданиям (мраморные колонны; прекрасные витражи из узора контрастных по цвету геометрических фигур; резные наличники и т.п.), пояснить ответ.

Если используются репродукции городских видов, следует обратить внимание на выразительность созданного художником образа, подумать о том, что заметил художник, о чём хотел рассказать, как мастерски подметил красоты и величественность хором и боярского каменного дома, простоту уют дома крестьянина, представить как выглядит вес

Вербенец А.М. материалы курсов

дом, кто в нём живёт, рассмотреть детали - резное убранство, расписные узоры, форму сводов и арок.

Обобщение. В заключение, обратить внимание детей на многообразие зданий, продуманность убранства, гармонию внутреннего и внешнего убранства жилища; подвести к пониманию того, что не богатство и дороговизна предметов определяет красоту пространства жилища, а гармония деталей и цвета, выразительность предметов. Уточнить, что при конструировании пространства жилища важно сочетание красоты, пользы и прочности. *Методические рекомендации.* Можно предложить детям составить крестьянскую слободку, улочку мастеровых; улицу бояр; площадь, разместив репродукции, фотографии (рассматриваемые и не рассматриваемые на занятии) в определенной порядке; нарисовать (придумать) здание для выбранного персонажа (величественное, уютное, богатое, сказочное и т.п.).

Детский игровой проект «Открываем музей»

(варианты «Самый необычный музей», «Музей кукол», «Музей красоты»)

Задачи и направления работы:

Относительно «музейного» опыта: в старшей группе данный проект направлен на активизацию опыта и интереса детей к музею, формирования своего рода «образа» музея (как привлекательного места, в котором можно много узнать, увидеть уникальные предметы и подлинные произведения искусства), познакомить (уточнить) с правилами поведения. В подготовительной группе - на уточнение представлений о музее (демонстрация разнообразия музеев, коллекций), формирование начальных ценностных ориентиров, вызывание ассоциаций, размышлений о человеческих ценностях, истории, способах их сохранения.

Относительно целостного развития детей: приобщение к культурному наследию человечества (музей как социалкультурный феномен, традиции коллекционирования, роль и значение музеев); восприятие произведений искусства; развитие визуальной культуры и познавательной деятельности, интересов, активизация индивидуальных проявлений, собственных предпочтений и субъектной позиции (посещение музеев, изучение искусства в условиях музея, сильное «сохранение» наследия (проявление ценностного отношения, соблюдение правил посещения, желание коллекционировать); активизация творческой деятельности (сочинительства, рисования и дизайна), развития сюжетно-ролевой игры, коммуникации (в общении в процессе познания и творчества, взаимодействия в процессе совместной деятельности со взрослыми и детьми).

1. Постановки проблемы. Детям предлагается пояснить для персонажа, что такое музей?

Игровыми персонажами, интересными детям, могут являться: Мышь, которая решила поселиться в музее, но не знает что это такое; «радуется» возможности «погрызть» разные вещи, которых много в музее и которыми никто не пользуется; предлагает ей помочь «выбрать» музей для «проживания»; Вещь Старинная (или важная Музейная рама), которая может попасть в музей, только если дети расскажут что это такое, назовут музей, в которых они были и т.п.; Следопыт и тайногадатель Смешарик, который пытается «разгадать тайну странного дома-Музея» («Узнать, что же это - такое, для чего он нужен, как вещи в него попадают»); исследовать тайны и загадки вещей музейной коллекции («О чем они могут рассказать, прочесть «историю – тайну» вещи»).

Персонаж активизирует детский опыт посещения музеев: «У вас какие-то странные дома, в которых полным-полно всяких вещей. Музеи какие-то. Из них, наверное, надо выбросить все старые вещи. Зачем их хранить!»); персонаж показывает им фотографии, сделанные камерой и предлагает назвать музеи, которые они знают; помочь ему «оборудовать» свой музей и т.п.

Задаются вопросы - провокации:

Бывают ли музеи запахов? Движения? Настроения? Какой музей можно назвать самым необычным? Как предметы попадают в музеи (откуда берутся)? Кто такой археолог и чем он занимается? Зачем он это делает? Почему некоторые предметы выглядят необычно? Почему часть предметов может быть сломана (испорчена)? Что такое коллекция и кто её собирает? Может ли быть одного предмета?

Какой музей был основан самым первым в нашем городе? Какие музеи любят наши папы и мамы? Бывают ли домашние музеи?

Как понять выражение «Музей под открытым небом?»? Какие правила поведения в музеи известны детям и почему их следует выполнять?

2. Этап планирования деятельности. Детям предлагается совершить «исследование»-путешествие. Например, на ватмане в совместном обсуждении определяются «эпизоды». Педагог стимулирует детей определить возможные источники получения информации и способы деятельности (что хотим узнать? Кто может помочь? Знают ли что –то наши бабушки и дедушки по этому вопросу? Что слышали от них?).

3. Этап организация деятельности:

На протяжении 1-2 недель педагог организует детскую деятельность по проекту. Предполагается проведение 1-2 образовательных ситуаций, совместная со взрослым деятельность во второй половине дня. Например, образовательная ситуация «Музеи города» (виртуальная экскурсия по музеям нашего города) с составлением карты города музеев (символами обозначение на самоклеющейся бумаге названий-образов музеев), «Домашняя коллекция» (интервью с последующим рассказом или презентаций семенных реликвий), чтение историй про Музейных котов, проигрывание «правил поведения», рассматривания путеводителя музея, образовательная ситуация «Оформляем музей» (проектирование пространства будущего музея и дизайн «оборудования» (пространствообразующие средства: коробки, лоскут, подставки).

В зависимости от направленности проекта необходимо варьируются формы и содержание детской деятельности. Так, для обсуждения с детьми «истории» предметов, труда археологов, можно провести игры типа «Узнаем тайну предметов» (в приложении № 2), «раскопки». Для определения уникальных предметов – чтение познавательной энциклопедии и детско-родительский поиск интересных экспонатов (на основе личного опыта посещения музеев). Для осуждения правил поведения – игры-имитации и опыты (грязными руками по - очереди прикоснуться к белоснежному листу бумаги, заметить результат; пройти «змейкой» между близко расположенными столами и стульями, на которых расположены «хрупкие» (неустойчивые) предметы (мячи, воздушные шары) не уронив их; услышать в гомоне всех детей тихо сказанные слова педагога-«экскурсовода»; найти интересный «музейный шаг» (тихий, не спешащий, не мешающий другим), «музейный жест» (жест этичного привлечения внимания взрослого и других детей, показа предмета).

Варианты совместной со взрослым и самостоятельной деятельности детей:

- сочинение рассказа, сказочной истории, «статьи» в придуманную «Азбуку (энциклопедию) музея» (детям предлагается придумать рубрики, нарисовать план музея, описать запомнившиеся экспонаты), заполнение «Книги отзывов музея»);

- разыгрывание эпизодов сюжетно-ролевой игры в «Музей» (например, привоз нового экспоната, «презентация» новой выставки, «исследования» древности или картины, проведение экскурсии);

- интересное оформление витрины музея, создание афиши –приглашения на выставку;

- «экскурсия для англичанина в наш музей» (интеграция с освоением иностранного языка);

- «Составление карты музея»: своеобразный план-рисунок залов, расположения интересных предметов (точность воспроизведения пространственных отношений предметов и залов не является важной);

- организация детского коллекционирования. Совместно с детьми можно определить содержание (репродукции картин, оригинальные фотографии цветов, куклы, этикетки, иллюстрированные детские книги, предметы кружевоплетения и вязания, вышивки) и правила коллекционирования (индивидуальное или групповое).

4. Этап обобщения и творческого отражения. В образовательной ситуации или беседе во второй половине дня предлагается «вернуться» из предпринятого путешествия, рассмотреть находки (сувениры из музеев, семейные фотографии «у музея», созданные атрибуты для игр, мини-музей (нарисованные экспонаты, «залы-полочки), зарисовки – символы на ватмане – карте путешествия, карту города, фотографии музеев и предметов. Организуется обсуждение вопросов 1 этапа, припоминания «самого увлекательного, запомнившегося, интересного». Если итоговым результатом проекта было создание мини-музея и сюжетной игры – проведение «экскурсии» для родителей; если - создание путеводителя – его до-оформление и презентация; если карта города с обозначением музеев – рисование маршрута прогулок «от музея к музею» с кратким рассказом о каждом.

в проекте **«Что такое время?»** (старший дошкольный возраст) детям предлагается осуществить путешествие «исследование» времени. Данный проект может быть более «широким» - направленным на интеграцию разных образовательных областей, или подразумевать «доминанту» - обогащение познавательного опыта детей (в большей степени логико-математическое развитие). Фрагмент:

Мотивационный этап

Содержание и формы работы

Проблемная ситуация: педагог «подстраивает» ситуацию - персонаж (Алиса и спешащий заяц из страны зазеркалья или Пепи Длинный чулок) «рад» тому, что сломались часы, а, следовательно, не нужно идти в школу, учить уроки, делать каждодневные скучные дела!. Педагог предлагает детям высказаться об услышанном, в диалоге направляет внимание детей на время как некоторую характеристику и проявление. От лица персонажа активизирует обсуждение разных средств измерения («спорит» с детьми о том, чем измеряется время - календарем, часами или чем-то другим?).

Вопросы для активизации деятельности: «Можно ли остановить время?», «Что такое время?», «Каким оно бывает?», «Кто его придумал?», «Чем можно измерить?», «Зачем так много разных средств измерения: календари, часы, секундомер, дни недели?», «Как по «природе» можно узнать время?», «Кто дольше всего живет на земле?», «Почему бабушке не видела мамонта?», «Как обогнать время?», «Можно ли как Спящая красавица поспать 100 лет?», «Кто спит меньше всех?», «Бывает ли ускорение – «неускорительным» (отрицательным)?», «Почему раньше пространство измеряли в «днях пути»? «Что такое восточный календарь и почему на Востоке празднуют Новый год не 1 января?», «Сколько время нужно, чтобы растаял килограмм мороженого? Застыл 1 килограмм мороженого в морозилке?», «Зачем нужно соблюдать режим и как он связан со временем?» и т.п.).

Обсуждение вариантов оформления выставки «Умникум (страна времени) у нас в группе», мини-музея, написание «Сказки о Времени».

Проблемно-деятельностный этап

Организованная деятельность, осуществляемая в разных видах детской деятельности НОД, ОД в режимных моментах, самостоятельная деятельность детей (с использованием ресурсов среды)

<p>Основные формы (для реализации преимущественно образовательной области «Познание»):</p> <p>НОД: Ситуация или серия ситуаций «Что такое время и как его поймать?». Знакомство детей с временными эталонами, развитие «чувства времени». Беседа об эталонах времени (сутки, части суток, дни недели, год). Рассмотрение годового календаря, освоение правил его использования. Обсуждение режима – распорядка дня, составление «Распорядка Здорового образа жизни». Средства измерения времени.</p> <p>«Изучение» (обследование и экспериментирование) свойств и проявлений времени (рассматривание разного вида часов (песочных, водных, солнечных), механических и электронных, разнообразных календарей); «измерение» с их помощью «длительности» разных процессов и явлений (таяния сосульки, рисования палочек на листке (приемы Т.Д. Рихтерман), размешивания 5 ложки сахара в холодном или теплом чае и т.п.).</p> <p>Дидактические игры по теме (Т.Д. Рихтерман, З.А. Михайловой, И.Н. Чеплашкина (11, 12, 16, 28)).</p> <p>Беседа, дидактическая игра или ситуация «Приметы времени в природе»: поиск прием времени в сезонных изменениях, поведении внешнем виде животных.</p> <p>Наблюдение на прогулки: за изменением освещения в разные части суток, измерение тени, измерение «наступления» вечера и восхода солнца.</p>
<p>Дополнительные формы (для реализации разных образовательных областей):</p> <p>Ситуация «Что за тайна – времени?» (возможен вариант просмотра дидактического мультфильма или презентации) уточнение представлений о времени (прошлое - настоящие – будущее), «оставление» ленты времени (М.Монтессори) - синхронизация интересных событий прошлого («Динозавры, рыцари, бабушка и ...»).</p>
<p>Ситуация «А у Вас?»: изучение эталонов времени на иностранном языке (название частей суток, дней недели). Уточнение традиций, связанных со временем (традиционное чаепитие в 5 часов, раннего подъема в некоторых станах и т.п.).</p>
<p>Ситуация или беседа «Кем я был - кем я буду?»: рассматривание семейных фотографий, «проектирование» будущего (рисование портрета «Я!»), рассматривание изменений внешнего вида, возможностей и обязанностей близких.</p>
<p>Рассматривание произведений изобразительного искусства, прослушивание музыкальных и литературных произведений, в которых встречаются «временная» тематика (музыкальные произведения и песенки: «Часики», «Делу время - потехе час», «Пока часы 12 бьют», П. Чайковский «Времена года» (цикл); литературные фрагменты, сказки, стихи «12 месяцев», «Сказка о потерянном времени», «Спящая красавица», живописные и графические изображения: АЛ. Ржевская «Веселая минутка»).</p> <p>Ситуации «Быстро и медленно в стране музыки» (тайны и секреты темпа и ритма).</p> <p>Экскурсия в музей (совместно с родителями) по программам - сюжетам «Приметы времени» (Эрмитаж, Русский музей, «Умникум», «Планетарий», «Кунсткамера» и др. на выбор) с листком – заданием (Записать картинками информацию о времени (эталонах, средствах измерения)).</p>
<p>Ситуация «ТРИЗ – волшебники: Замри и Отомри»: свойства времени (необратимость, не наглядность и т.п.): сказочные персонажи, «обманувшие (изменившие свойства)» время (спящая красавица, самая быстрая черепаха и т.п.).</p>
<p>Ситуация «Секундомер»: рассматривание секундомера, освоение эталонов; игры и «испытания» (бег, прыжки, соревнования т.п., ситуации «Кто первый оденется и за сколько минут?»), фиксирование результатов в индивидуальной странице портфолио.</p>
<p>НОД: Ситуация «Прошлое нашего города»: уточнение представлений детей об истории города или страниц, вариант: семьи (основание, значимые даты, «хронометрия» событий).</p>

<p>Составление мини-музея или выставки «История календарей и часов» (разные виды календарей, макеты, созданные своими руками (вместе с родителями)).</p>
<p>Детско-родительское «задание»: составление «распорядка» будущего успешного первоклассника.</p>
<p>НОД: Ситуация или беседа «Каждая минута на счету...»: понимание крылатых фраз и выражений, поговорок («Делу - время - потехе час», «Кто рано встает...» и др.), рисование иллюстраций к ним в тематический альбом или панно «Ценим наше время». Уточнение представлений детей о собранном ответственном и организованном человеке (на примере сопоставления С Рассеянным с улицы Басенной), понимание значимых качества личности, связанных с освоением временем.</p>
<p>Ситуация или игры-тренинги «Драгоценные минуты»: уточнение представлений детей о некоторых правилах поведения в экстремальных ситуациях (на доступном уровне): пожар, плохое самочувствие и т.п. Рисование «правил» поведения в данных ситуациях символами, упражнения в «скоростных» мероприятиях (быстром и организованном покидании помещения в определенных случаях, оказании простой помощи (в случае пореза пальца).</p>
<p>Детско-родительское «исследование» «Время нашей дороги домой»: «поминутное» фиксирование маршрута на карте.</p>
<p>Дизайн: декорирование ремешков (основ) для часов, придумывание оформления для сказочных или заданных персонажей (Спешащей дамы, Сони –засони (подушки-будильника), Смотрителя залов и т.п.).</p>
<p>Детско-родительские «задание»: «Угощение за пять минут» (рецепт простого и быстрого для приготовления блюда).</p>
<p>Составление в совместной с педагогом деятельности «Книги быстрых блюд»: зарисовка рецептов картинками, «экспериментальное» хронометрирование приготовления, установление связей между различными свойствами, качествами (например, скорость растворения сахара и соли от температуры воды).</p>

Творческий этап

<p>Содержание и формы работы</p>
<p>Варианты результата: оформление выставки или коллажа, презентация материалов для родителей, составление сказки или истории о временных эталонах, постановка в форме драматизации, составление и оформление «Дневника с распорядком моей жизни».</p>

Например, в процессе чтения и обсуждения стихотворных строк В. Шипунова «Хрустальная шкатулка» (с последующим рисованием «портретов» Госпожи Метелицы) детям предлагается пояснить, о чем произведение? Как об этом рассказывает поэт? Как дети представляют себе образ метелицы (шкатулки, шали)? Детям предлагается выделить «цвета» зимы и метелицы (упоминаемые в тексте или ассоциативные), «звуки и ощущения»: Хрустальная шкатулка какого цвета? На что похож хрусталь? Можно ли его сравнить со льдом? Стеклом? Если бы мы прикоснулись к ней, что бы почувствовали: она холодна как лед или теплая? Если бы мы могли стукнуть по ней, какой звук услышали бы (выбор звука – карандашом ударить по стеклу, дереву, металлу). Какие «теплые» предметы и слова услышали? Показать руками (пластикой) и мимикой настроение стихотворения, предметов и персонажей, изобразить «событие» стихотворных строк.

В хрустальной шкатулке Зимы Клубочком свернулась вьюга, А обруч Полярного круга Завернут в платок из тьмы...	Тихонько звенят браслеты Из синих, летающих льдинок, Шарфы из ажурных снежинок Мерцают в хрустальных отсветах.
Спят шали и дремлют перчатки Седой госпожи метелицы, И елки под снегом греются, В сугробах баюкая лапки. <i>В. Шипунова «Хрустальная шкатулка».</i>	

При чтении и обсуждении «Кислых стихов» Э. Мошковской детям предлагается пояснить «причину» «кислого настроения», вспомнить подобные ситуации из собственной жизни (когда ничего не радует), пофантазировать о том, как может «скиснуть небо»? какой на вкус «кислых» сахар? разыграть сценку, изображенную в стихотворении, организуется игра с зеркалом (мимическое изображения разных эмоций). Далее педагог предлагает вспомнить «грустные» слова, отражающие данное эмоциональное состояние (тоска зеленая, серый день, черная полоса в жизни и т.п.); найти «кислые» цвета и оттенки (организуется смешивание оттенков, поиск оттенков в репродукциях), раскрасить заготовку или нарисовать сюжет.

Встало солнце кислое, Смотрит – небо скисло, В кислом небо кислое Облако повисло... И спешат нечастные Кислые прохожие И едят ужасно Кислое мороженое...	Даже сахар кислый! Скисло все варенье! Потому что кислое Было настроение. Э. Мошковская «Кислые стихи»
---	---

Или вариант: организация изобразительной деятельности на основе стихотворения А. Барто «Пудель». Детям предлагается самим «догадаться» о «подручном» старушки; рассмотреть стружки, найти интересные сравнения (на что похоже? в какого можно превратить?). Обращается внимание на слова «охапка», «стружки – хвост» - предлагается их «изобразить» руками, смоделировать ситуацию с помощью бумажных стружек, изготовленных (экспромтом) детьми. В заключение педагог предлагает сконструировать образ из бумаги (или других выбранных детьми материалов) или нарисовать.

Не спеша идет старушка,
 Рядом с ней шагают стружки,
 Да охапка черных стружек,
 Только это лишь снаружи.

Стружки- хвост, макушка – стружки...
 А попробуй тронь старушку:
 Вот тогда узнают люди,
 Что внутри – собака... пудель.

Вербенец А.М. материалы курсов

А. Барто.