



ОДНОДНЕВНЫЙ ПРОЕКТ «Я САМ...»

ГБДОУ № 117 Невского района
Санкт-Петербурга
Младшая группа
воспитатель Шейкина Г.А.
2014 год.

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА :

-ВЗРОСЛЫЕ

-ДЕТИ



ПРОБЛЕМ А :

НЕЗНАНИЕ ДЕТЬМИ
АЛГОРИТ-
МА ПРАВИЛЬНОГО
ОДЕВАНИЯ
НА УЛИЦУ; ОТСУТСТВИЕ
ЖЕЛАНИЯ ОДЕВАТЬСЯ



Цель проекта : Обучение детей последовательности и способов рационального выполнения действий одевания; создать необычную атмосферу в группе, мотивирующую детей к самостоятельному одеванию , проговариванию своих действий.

Задачи проекта :

- 1.**Познакомить детей с простыми правилами самообслуживания.
- 2.**Закрепить знания о них в игровой деятельности.
- 3.**Прививать детям навык правильного ,самостоятельного , одевания на прогулку ,проговаривая свои действия.
- 4.**Способствовать развитию самостоятельности.
- 5.**Развивать коммуникативные навыки ,наблюдательность, внимательность.
- 6.**Развивать дружеские ,доверительные отношения между сверстниками .

ПРЕДПОЛОГАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

ПОВЫШЕНИЕ СОЦИАЛЬНО –
ЛИЧНОСТНОЙ



ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ ПРОЕКТА :

ДЕТИ

- Освоение необходимых умений при одевании на прогулку.
- Перенос усвоенных навыков и знаний в самостоятельную игровую деятельность.
- Заучивание потешек

ВЗРОСЛЫЕ :

- Расширение своих представлений о возможностях и навыках детей.



ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП :

1. Социализация .Беседа с детьми « Я сам»

- Кто вас раздевает –одевает ?
- вы сами умеете одеваться?
- вам нравится выполнять эти действия ?

Дидактическая игра

- «Оденем Машу на прогулку»

Игровое упражнение

- « Туфельки поссорились – подружились»

2. ЧХЛ .

- Муравейка И. «Я сама»
- Павлова Н. « Чьи башмачки»



ОСНОВНОЙ ЭТАП :

Основная непосредственная деятельность .

План :

Образовательная ситуация конструируется во время

сбора детей на прогулку .

1.Социализация .Игровой тренинг :разыгрывание ситуации с

использованием правил самообслуживания ,личный пример

воспитателя.

2. Театральная деятельность . Игровой персонаж – Петрушка

« Петрушка ,помоги ,как одеться подскажи...»

3.Чтение художественной литературы . *Потешка «Наша Маша*

Маленькая»

Дети выходят в раздевалку, садятся возле своих шкафчиков. Появляется игровой персонаж Петрушка.

Петрушка : «Привет, ребята! Куда вы собираетесь? На прогулку? Это хорошо. Сегодня замечательная погода. Скажите, а кто из вас одевается на прогулку сам?»

Воспитатель: « Петрушка, у нас уже все ребята умеют одеваться сами. А если, вдруг, кто-то забудет, что надо одевать дальше, то посмотрит на картинки, которые ему помогут вспомнить последовательность одевания...»

Педагог обращает внимание Петрушки и детей на предметно-схематическую модель последовательности одевания на прогулку.

Руководя детской деятельностью, воспитатель использует игровой персонаж, который активно сопереживает ребенку, но, как правило, только замечает ошибки, не зная, как их исправить: «У тебя ботиночки поссорились, носочки в разные стороны смотрят. Как же их помирить? (Ребенок одел правый ботинок на левую, а левый - на правую ногу). «Свитер надел, а дальше что надевать? Ой, не помню! Как узнать?»»

Конструируя возникшую образовательную ситуацию, воспитатель от лица куклы задает вопросы, активизирующие ребенка и позволяющие ему осознать способы самоконтроля.

Петрушка побуждает детей помогать друг другу, стимулирует их эмоциональную отзывчивость, обращая внимание на проявление внимания к товарищу, отзывчивость, желание помочь, умение поблагодарить. При этом педагог должен быть сдержанной

