

Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение детский сад № 43
«Малыш»



МЫ В ПРОФЕССИИ ИГРАЕМ

Сборник методических материалов
муниципального ресурсного центра
«Ранняя профориентация детей дошкольного
возраста в условиях ДОО»

г. Сухой Лог
2019г.

Авторы - составители: С.В. Семухина, заведующий; И.В. Соломенник, учитель – логопед; педагоги дополнительного образования В.В. Фрисс, Ю.Г. Унесихина, С.В. Пронькина, Камаева А.А., Н.П. Шишкина, инструктор по физической культуре; Н.С. Мельникова, музыкальный руководитель; воспитатели Е.В. Акулова, Е.П. Возмищева, А.М. Ерошина, А.А. Котова, М.В. Фотеева, Т.В. Чернышева, Е.А. Масасина, М.А. Сутулова, С.В. Макарова.

Автор идеи: Семухина С.В, заведующий.

Технический редактор: Главицкая Н.И., воспитатель; Пронькина С.В., педагог дополнительного образования.

Сборник содержит материалы по ранней профориентации дошкольников. Данный сборник обобщает опыт работы руководителя и педагогов Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения детский сад № 43 «Малыш» г. Сухой Лог Свердловской области, по использованию форм, методов и педагогических технологии направленных на формирование у обучающихся интереса к техническому образованию, инженерным дисциплинам, математике и предметам естественно-научного цикла, способствует формированию позитивных установок к трудовой деятельности у детей дошкольного возраста.

Сборник предназначен специалистам дошкольных образовательных организаций, координирующим, осуществляющим или планирующим осуществлять профориентационную работу с обучающимися в условиях ДОО.

Все материалы публикуются в авторской редакции.

Ответы детей: Каменщик кладет стены, а кровельщик – крышу. И они тоже строители!

Воспитатель: Молодцы ребята, вы сегодня отлично постарались! Теперь мы пойдем в группу, немного отдохнем, наберемся сил и построим новый домик.

Соломенник Ирина Викторовна
учитель-логопед

КОНСПЕКТ КВЕСТ - ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА «МЫ В ПРОФЕССИИ ИГРАЕМ»

Целевая аудитория: обучающиеся старшего дошкольного возраста.

Количество участников: 25-50 обучающихся.

Цель: создание образовательной ситуации, формирующей интерес детей к миру профессий, направленной на активизацию представлений детей о профессиях.

Задачи:

Обучающие задачи:

- расширять словарный запас (*кузнец, куёт, дозорный*), актуализировать знания и представления детей о различных профессиях;
- познакомить с профессией «кузнец»;
- обобщить и систематизировать представления о профессиях;
- закрепить умение ориентироваться в план-схеме квеста.

Развивающие задачи:

- развивать интерес к миру профессий, совместной деятельности со сверстниками;
- дать представление о важности и значимости профессий;
- стимулировать познавательную активность, поисковую деятельность;
- развивать словесно-логическое мышление, навыки обобщения, употребления сложных лексико-грамматических конструкций;
- развивать творческие способности, самостоятельность, инициативу, пространственное мышление;

Воспитательные задачи:

- воспитывать навыки сотрудничества, сотворчества, во время коллективного решения поисково-познавательной задачи;
- формировать умение внимательно слушать взрослого, друг друга, вести диалог, обсуждение, стимулировать задавать вопросы и отвечать на них;
- расширять сферу эмоционально-чувственного опыта детей.

Форма занятия: игровой квест, практический.

Способ организации: поисково-деятельностный.

Форма работы: групповая.

Оборудование: план-схемы квеста, музыкальный центр, звукоусиливающая аппаратура, микрофоны, элементы костюмов профессий «Повара», «Кузнеца», «Пограничника», «Воспитателя», «Лётчика», подборка музыкально-литературных средств (загадок, стихов, песен о профессиях), возможно использование цифровых технологий для «оцифровки» загадок – телефоны, планшеты для работы с QR кодом.

Демонстрационный материал: возможно использование сюжетных картин на этапах разгадывания загадок.

Раздаточный материал: не требуется.

Учебно-методический комплект:

1. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. — М.: МОЗАИКА СИНТЕЗ, 2014. — 368 с.

2. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА естественнонаучной направленности для детей старшего дошкольного возраста 3-7(8) лет «ДЕТСКИЙ САД - НАУКОГРАД», Форма – студия, Срок обучения - 4 год. Программа состоит из 4 образовательных модулей:

- «Умники и умницы» для детей от 3-4 лет;
- «Из кружка робототехники вырастает школа юного инженера» для детей 4-5 лет;
- «Лаборатория «Юный инженер» для детей 5-6 лет;
- «Все профессии нужны, все профессии важны» для детей 6-7 лет.

3. Банк подвижных игр всероссийского проекта «Игра 4 D» (электронный адрес доступа на сайт Банка игр - <https://doshkolka.rybakovfond.ru/bank>)

Планируемый результат:

Знают: профессии «Повара», «Кузнеца», «Пограничника», «Воспитателя», «Лётчика», а также, смежные специальности (кондитер, охранник, учитель, пилот)

Умеют: читать план-схему квеста, ориентироваться на территории ДОО, в пространстве, задействованном квестом, взаимодействовать со сверстниками в процессе поисково-исследовательской деятельности. Дети могут внимательно слушать и активно обсуждать, задавать вопросы и отвечать на них в пределах своей осведомленности и опыта.

Проявляют отношение и интерес к познанию окружающего мира, к активному взаимодействию со сверстниками, постановке и решению поисковых задач.

Ход занятия:

1. **Организационный момент. Введение в тему квеста.**

На стартовой площадке квеста звучит музыка. Педагоги вместе с детьми организуются на стартовой площадке квеста, образуя круг.

Ведущий квеста:

-Уважаемые взрослые и дети! Сегодня в нашем детском саду пройдет необычная большая игра! Давайте дружно отгадаем, во что мы с вами сейчас сыграем!

Детский сад наш всем известный,

И для многих интересный!

Сто профессий здесь живут!

И никогда не устают!

-Ребята, вы догадались, кто сегодня будет принимать участие в нашей удивительной игре?

-Правильно! Сегодня к нам в гости пришли люди разных профессий, и они приготовили для всех нас необычные секретные задания!

Помощник ведущего:

Профессий много в мире есть,

Их невозможно перечислить.

Сегодня многие важны,

и актуальны, и важны.

И вы скорее подрастайте,

О профессиях побольше узнайте!

Ведущий: Прошу представителей команд получить карты секретных заданий. После сигнала моего помощника все команды стартуют к первым этапам. Команды, прошедшие все этапы, разгадавшие все секретные задания и получившие отметки в картах, возвращаются на место сбора для подведения итогов квеста.

Помощник повторяет с детьми правила поведения, даёт старт игре. Дети уходят вместе с педагогами на первые этапы квеста.

2. **Основной этап.** Прохождение игровых этапов профорientационного квеста. На каждом из этапов детские команды встречает гость с загадкой по профессии. Далее, дети играют в подвижную игру по теме профессии.

Этапы квеста:

• **Этап «Дозорный»** - детям предлагается разгадать словесные загадки о профессиях пограничника, охранника:

*Кто, ребята, на границе
Нашу землю стережет,
Чтоб работать и учиться
Мог спокойно наш народ?*
(Пограничник)

Подвижная игра «Пограничники»

*Ночью, в полдень, на рассвете
Службу он несёт в секрете,
На тропе, на берегу,
Препраждая путь врагу.*
(Пограничник)
Содержание

Игроки делятся на две равные команды – «пограничники» и «парашютисты». Взрослый или кто-либо из детей, в свою очередь, выполняет роль судьи, который смотрит, чтобы было все по правилам, ведёт подсчёт очков и следит за временем. «Пограничники», взявшись за руки, выстраиваются в шеренгу и в таком положении перемещаются по площадке, пытаясь поймать «парашютистов», захватив их в свой круг. «Парашютисты», в отличие от «пограничников», бегают по площадке по одному и всячески пытаются увильнуть от «пограничников». Если «пограничникам» удаётся поймать «парашютиста», то за каждого пойманного «парашютиста» они получают очко. Игрок, которого поймали, возвращается в игру. По истечении определённого времени, команды меняются ролями. Выигрывает та команда, которая за одно и то же время наберёт большее число очков.

Правила: во время игры цепочка "пограничников" не должна размыкаться, а "парашютисты" не могут прорывать цепь, но могут уворачиваться. Время устанавливается игроками по предварительной договоренности.

• **Этап «Поварской»**-дети разгадывают загадку по QR коду. Затем можно предложить детям разучить хором одну из загадок для своих друзей:

*Кто готовит щи, котлеты,
Борщ, пельмени, винегреты;
Варит каши и компоты,
Жарит в масле антрекоты,
Мнет толкушкою картошку,
Суп мешает поварешкой?
У него весёлый говор...
И зовут его как? ... (Повар)*

*Варит, жарит, солит, тушит
Месит, режет, лепит, сушит...
У плиты его работа.
Пищи слушает он говор.
Проливает много пота
У горячей печки...*

Подвижная игра «Повар»

Содержание: Дети становятся в круг. Водящий ходит за кругом, у него в руках поварской колпак. Дети хором произносят стихотворение:

*Будем в повара играть, никому нельзя зевать,
Если повар будешь ты, то скорей кругом беги!*

После слов "Скорей кругом беги" водящий останавливается и надевает колпак на стоящего рядом ребёнка. Получивший колпак и водящий становятся спинами друг к другу и по сигналу педагога бегут по кругу.

Правила: побеждает тот, кто первым обежит круг, он выигрывает и становится водящим.

Усложнение: для развития произвольности поведения можно усложнить игру: вместо слов "Скорей кругом беги" можно сказать "Скорей кругом на пяточках пройди" или "... гусиным шагом пройди" и т.д.

• **Этап «Детсадовский».** На данном этапе для детей дается музыкальная загадка –песенка о воспитателях. Вариантом может быть словесная загадка:

*Кто, когда придёте в садик,
По головке вас погладит?
С кем вы день свой проведёте,
Если мама на работе?
Кто прочтёт стихи и сказки,
Даст вам пластилин и краски,
Рисовать, лепить научит,
Пожки раздавать поручит? (Воспитатель)*

Подвижная игра «Я иду, за собой детей веду»

Содержание: дети встают за ведущим цепочкой. Ведущий идет и произносит следующие слова: «Я иду, иду, иду, за собой детей веду, а как только повернусь, сразу всех переловлю!» Услышав слово «переловлю», дети бегут в безопасное место под названием «город». Это может быть просто свободное место, отделенное от площадки лежащей ленточкой или веревкой, нарисованной чертой. Когда дети убегают, ведущий должен их поймать. Если дети маленькие, ведущий должен сделать вид, что он ловит, но поймать не может.

Правила: 1. Все дети должны точно следовать за ведущим. 2. Стараться во время убегания от ведущего, не упасть.

• «Кузница»

*Он из огня железо достаёт
Багровое, малиновое, красное -
И молотом тяжёлым сильно бьёт,
И выются искры жаркие, опасные.
И для доспехов он нагнёт колец,
И подкуёт коней ватаге людной
Ремесленник мирской науки трудной,
Меча создатель и брони ... (КУЗНЕЦ).*

Подвижная игра «Кузнец»

Оборудование: По желанию можно использовать шапочки «кузнеца» и «жеребцов». **Содержание:** по считалке выбирается "кузнец". Остальные - "жеребцы". Они подходят к "кузнецу" и говорят:

*Эй, кузнец - молодец!
Расковался жеребец.
Ты подкуй его опять.
"Кузнец" отвечает:
От чего не подковать?
Вот - гвоздь, вот - подкова!
Раз, два и готово!*

"Жеребцы" на слове "готово" убегают, "кузнец" их ловит. Пойманные «жеребцы» отходят в сторону в оговоренное место.

Правила: 1. Дослушивать стихотворение до конца. 2. Бегать, не наталкиваясь друг на друга.

- «Аэродром»

*Крепкий прочный парашют
За спиной его раскрылся,
И за несколько минут
Он на землю опустился.
Он пройдет и лес, и брод,*

Но противника найдет. (Десантник)

Подвижная игра «Пограничники и парашютисты»

Содержание: игроки делятся на две равные команды – «пограничники» и «парашютисты». Взрослый или кто-либо из детей, в свою очередь, выполняет роль судьи, который смотрит, чтобы было все по правилам, ведёт подсчёт очков и следит за временем. «Пограничники», взявшись за руки, выстраиваются в шеренгу и в таком положении перемещаются по площадке, пытаясь поймать «парашютистов», захватив их в свой круг. «Парашютисты», в отличие от «пограничников», бегают по площадке по одному и всячески пытаются увильнуть от «пограничников». Если «пограничникам» удастся поймать «парашютиста», то за каждого пойманного «парашютиста» они получают очко. Игрок, которого поймали, возвращается в игру. По истечении определённого времени, команды меняются ролями. Выигрывает та команда, которая за одно и то же время наберёт большее число очков.

Правила: во время игры цепочка "пограничников" не должна размыкаться, а "парашютисты" не могут прорывать цепь, но могут уворачиваться. Время устанавливается игроками по предварительной договоренности (можно использовать таймер)

Усложнение/Упрощение: игроки, которые были пойманы, переходят на сторону «пограничников» и помогают им в отлове «парашютистов». Они стараются направить «парашютистов» в сторону «пограничников», но ловить они их не имеют права.

Заключительный этап. Сбор команд, подведение итогов квеста. Вручение выпелов и памятных подарков участникам профориентационного квеста.

- Гости каких профессий сегодня организовали для вас квест-игру? Все ли этапы вы прошли? Все ли загадки вы разгадали? Что показалось сложным? А что легким? Для нас ещё один конверт с заданием! (детям предлагается нарисовать участников-гостей квеста, изготовить книжку для малышей)

Фотеева Марина Владимировна
Воспитатель

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЕ СОЗДАНИЕ МУЛЬТФИЛЬМА «НАРОДНОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ «ЗНАМЯ»

Программное содержание:

Целевая аудитория: обучающиеся подготовительной к школе группы

Количество участников: 12 человек

Цель: формировать ценностное отношение обучающихся к миру профессий через создание профориентационного мультфильма.

Задачи:

Обучающие:

- закреплять у детей представление о понятии мультипликация

- совершенствовать умение различать виды мультфильмов
- формировать умение создавать мультфильм с помощью программы moviemaker

Развивающие:

- развивать умение работать в группе
- закреплять знания о профессиях родного края
- способствовать развитию любознательности, интереса к созданию мультфильмов
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности.

Воспитывающие:

- воспитывать уважение к родному краю
- воспитывать уважение к людям труда

Форма занятия: практическая

Форма работы: групповая

Методические приемы: словесные (рассказ, объяснение, анализ), игровые (выполнение творческого задания, игровые упражнения), наглядные (показ), рефлексия

Оборудование: макет завода, компьютер, интерактивная доска, камера, штатив, модели транспорта, куклы

Демонстрационный материал: мультфильмы разных видов, картинки с изображением разных героев.

Учебно-методический комплекс:

1. Анофриев П. Принципы организации детской мультстудии // Искусство в школе. 2009 №6 с 13-16
2. Зубкова С.А., Степанова С.В. Создание мультфильмов в ДОУ с детьми старшего дошкольного возраста // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2013 №5 с 54-59.
3. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей. – М. Просвещение, 2007. 175с

Планируемые результаты:

- дети видят идею, которую передают в мультфильме
- умеют создавать заданный педагогом вид мультфильма
- умеют находить способы улучшения деятельности самостоятельно, вносить коррективы
- умеют взаимодействовать друг с другом в процессе совместной анимационной деятельности.

Ход занятия:

1. Организационный момент

Педагог: здравствуйте ребята, вчера мы с вами ходили на экскурсию на завод трубно-шиферного производства. Вам понравилось?

Дети: да

Педагог: что вам больше всего запомнилось?

Дети: - большие машины

- транспорт, который работает на заводе

- люди разных профессии

3. мотивация

Педагог: - совсем скоро у завода день рождения. Может быть и мы с вами можем поздравить всех сотрудников завода с праздником?

Дети: да!

Педагог: а как мы можем поздравить?

Дети: сделаем открытку, мы можем спеть песню, рассказать стих, станцевать танец