

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 362»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА**

РОССИЯ, 443026, г. Самара, пос. Управленческий, Красноглинское шоссе, 16

Рассмотрена на заседании
педагогического совета

Протокол № 1 от 01.09.2023

Утверждаю
Заведующий МБДОУ
«Детский сад № 362» г.о.Самара
Калинина С.В.

Приказ № 82-09 от 01.09. 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Потрогай профессию»

направленность: социально-гуманитарная

Возраст обучающихся: 4-6 лет

Срок реализации: 9 месяцев



Разработчик:
Лоза И.В., воспитатель

г.о.Самара, 2023 год

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Учебный план	13
3. Учебно-тематический план	13
4. Содержание программы	16
5. Ресурсное обеспечение программы	23
6. Список литературы и интернет-ресурсов	29
Приложение 1. «Оценочные материалы»	31
Приложение 2. «Календарный учебный график»	33

Введение (аннотация)

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Потрогай профессию» предназначена для воспитанников 4-6 лет. Именно в это время происходит активная социализация детей, накапливаются представления о мире профессий.

Ознакомление дошкольников с миром профессий позволяет детям глубже проникнуть в мир взрослых, понять и принять его. Это важный этап в процессе профессионального самоопределения личности. Ознакомление детей с профессиями взрослых формирует интерес к труду, зарождает мечту о собственном будущем, позволяет гордиться результатами труда своих близких родственников и людей вообще. Испытывая влияние результатов труда взрослых на себе, дети практически усваивают его значимость.

В результате обучения дети получают представление о самых разных профессиях, значении труда в жизни человека, его результатах и тех мотивах, которые ведут людей к трудовой деятельности.

1. Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа направлена на создание и обеспечение необходимых условий для профессиональной ориентации воспитанников; для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся с применением современной технологии «Сторисек» и разработана с учетом нормативно-правовой базы: Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»; Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р); Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р); Приказ Министерства просвещения Российской Феде-

рации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»; Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441); Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»; Письмо Министерства образования и науки Самарской области от 12.09.2022 № МО/1141- ТУ (с «Методическими рекомендациями по разработке дополнительных общеобразовательных программ» в новой редакции); Устав МБДОУ «Детский сад № 362» г.о. Самара

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Потрогай профессию» (далее — программа) имеет социально-гуманитарную направленность.

Актуальность программы

Программа представляет дошкольнику возможность познакомиться с профессиями, которые необходимы в настоящем и будут востребованы в будущем. Данная программа создает условия для профессиональной ориентации воспитанников; для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда детей дошкольного возраста с применением современной технологии «Сторисек». Во время занятий по программе у

них формируются представление о разных профессиях, о значимости профессиональной деятельности взрослых для общества. В результате этих занятий дети приобретают коммуникативные, познавательные и творческие умения и навыки.

Проблема выбора профессии и самоопределения актуальна во все времена. В современных условиях научно-технологического прогресса, быстро меняющих нашу жизнь, эта проблема особенно остра. Процесс самоопределения личности в профессиональной деятельности сложный, противоречивый и длительный. Поэтому необходима организация специальной деятельности для оказания помощи сопровождения будущего профессионала к жизненному и профессиональному самоопределению. В настоящее время ориентация детей дошкольного возраста в мире профессий и в труде взрослых рассматривается как неотъемлемое условие их всестороннего, полноценного развития. Отметим, что формирование представлений дошкольников о мире труда и профессий необходимо строить с учетом современных образовательных технологий со всеми участниками образовательного процесса, включая родителей.

Таким образом, целесообразность программы заключается в социализации и адаптации подрастающего поколения в окружающем мире.

Новизна программы

Основная идея программы заключается в интеграции ознакомления дошкольников с миром профессий и трудом взрослых с продвижением детского чтения через использование современной инновационной технологии «Сторисек». Процесс погружения в мир профессий превращается в увлекательную игру с чудесным появлением из Сундучка историй различных компонентов дополняющих друг друга.

Данная программа направлена не только на создание и обеспечение необходимых условий для профессиональной ориентации воспитанников, но и воспитывает бережное отношение к труду и его результатам, повышает

уровень книжной культуры и дает уникальный опыт их отработки на занятиях в рамках дополнительного образования.

Своеобразие программы «Потрогай профессию» заключается в сочетании современных образовательных технологий «Кубик Блума» и «Фанклатические Круги Луллия» внутри многофункционального метода «Сторисек», в возможности обучения детей 4-6 лет с ОВЗ.

Педагогическая целесообразность

В данной программе применяется технология Сторисек, позволяющая сделать обучение индивидуализированным, доступным, вариативным. Представляет собой оформленный Сундучок историй, внутри которого находятся заранее подготовленные компоненты. Это своего рода комплект сопутствующих, взаимосвязанных и взаимодополняющих материалов, направленный на формирование интереса к книге, на получение удовольствия от самой книги и от совместного чтения. Используемыми компонентами Сундучка историй стали современные образовательные технологии: Круги Луллия (ТРИЗ), круги для изучения различных профессий и орудий труда, для значимости тех или иных людей разных профессий для окружающих, и Кубик Блума (технология развития критического мышление), с помощью которой детям предлагается проблема, которую ребенок должен суметь решить самостоятельно, используя свои знания, опыт, наблюдательность, логику, творческое мышление, позволяют достичь поставленную цель путем создания особой развивающей среды, в которой объединяются чтение художественной и познавательной литературы, игровая деятельность с творческой деятельностью, предоставляется ребенку возможность создать свой собственный мир, где нет границ, что позволяет поднять на более высокий уровень развитие познавательной активности дошкольников.

Цель программы: создание условий для ранней профориентации, направленной на развитие у детей дошкольного возраста позитивных установок и уважительного отношений к разным видам профессий.

Задачи:

Обучающие:

- 1) Дать представление детям дошкольного возраста о разных профессиях посредством продвижения чтения художественной литературы.
- 2) Дать представление о значимости профессиональной деятельности взрослых для общества.

Развивающие:

- 1) Развивать умение отражать в игровой и продуктивной деятельности свои знания и впечатления.
- 2) Развивать коммуникативные, познавательные и творческие способности дошкольников.

Воспитательные:

- 1) Воспитывать бережное отношение к труду и его результатам.
- 2) Повышение уровня книжной культуры воспитанников.

Возраст детей

Программа «Потрогай профессию» адресована воспитанникам 4-6 лет. Данная возрастная категория характеризуется следующими показателями:

Развитие моторики и становление двигательной активности. Дети пятого года жизни владеют всеми видами основных движений, постепенно приобретающими преднамеренный и целеустремленный характер. Им интересны достаточно сложные движения, требующие проявления координации, ловкости, точности выполнения. Дети испытывают большую потребность в двигательных импровизациях, «открытии» возможностей своего тела, в т.ч. рук. Они охотно берутся за выполнение любой двигательной (моторной) задачи, но часто не учитывают свои реальные возможности, не имеют опыта преодоления затруднений, поэтому могут оставить дело незавершенным, переключившись на другое занятие. Поэтому необходимо создавать условия для развертывания разных видов детской деятельности и при этом формиро-

вать у детей ответственность за выполнение правил (условий), освоение способа, достижение определенного результата.

Социальная ситуация развития характеризуется вхождением ребенка в мир социальных отношений с другими людьми — детьми и взрослыми. Общение ребенка с близкими взрослыми развивается и совершенствуется, приобретая личностные формы: он стремится к обсуждению своего поведения, поступков и действий других людей с позиции соблюдения нравственных норм. Общение с взрослыми приобретает внеситуативный характер — ребенок интересуется событиями, выходящими за рамки той ситуации, в которой он находится в данный момент. Основной мотив общения — познание окружающего мира (природного, бытового, социального) и осмысление того, что в нем происходит. Важнейшим условием развития личности ребенка становится группа сверстников (или разновозрастная группа). Ребенок сравнивает себя с другими детьми, они для него выступают своеобразным «зеркалом» для познания и оценки самого себя.

В общении с другими детьми ребенок активно проверяет и применяет предложенные взрослым социальные правила и нормы, начинает предпочитать сверстника взрослому партнеру по совместной деятельности (игра, конструирование, театр, исследование, экспериментирование и др.). В детской группе наблюдается динамика: выделяются лидеры, звезды, аутсайдеры. Однако эти социальные роли пока еще неустойчивы, поэтому легко меняются и корректируются педагогом (при необходимости — психологом).

Сюжетно-ролевая игра усложняется и становится более разнообразной, развернутой, длительной. В основе игровых сюжетов — имитация отношений между людьми, в т.ч. с учетом гендерных ролей (праздники, эпизоды реальной жизни, знакомых сказок, мультфильмов), активное использование разнообразных игрушек, предметов, материалов, в т.ч. рукотворных конструкций (домики, мебель, посуда, элементы костюма, бытовая техника,

транспорт и др.). В игре «зреет» личность ребенка, ярко и свободно проявляется его индивидуальность.

Психическое развитие. Ребенок пятого года жизни активно развивается в разных видах деятельности (игре, познании, конструировании, рисовании, лепке, аппликации и др.) Он способен к выполнению несложных трудовых поручений и к совместным действиям «рядом» в коллективе сверстников или в разновозрастной группе при участии взрослого.

Ощущение и восприятие постепенно утрачивают аффективный характер: начинают дифференцироваться перцептивные (практические, обследовательские) и эмоциональные процессы. Восприятие становится все более осмысленным и целенаправленным. Совершенствуются все его виды (зрительное, слуховое, осязательное и др.). Отмечается новый уровень сенсорного развития: совершенствуются различные виды ощущений, наглядных представлений, повышается острота зрения и цветоразличение. Совершенствуется восприятие сенсорных эталонов (форма, цвет, величина, пропорции, фактура и др.), ребенок овладевает перцептивными действиями и выявляет наиболее характерные свойства объектов, что является основой для конструирования.

Однако *сенсорные эталоны* по-прежнему остаются предметными, т.е. существуют в тесной связи с обследуемым предметом.

Память постепенно приобретает черты произвольности. Запоминание и воспроизведение происходят в естественных условиях и зависят от мотивации ребенка. Постепенно складывается долговременная память, основной механизм которой — связь запоминаемого с эмоциональными переживаниями.

Наглядно-образное мышление становится ведущим. Постепенно начинает преодолеться эгоцентризм детского мышления: ребенок способен понять эмоциональное состояние другого человека и дифференцировать свои желания и побуждения от желаний и побуждений других людей, осваивает социально-приемлемые способы проявления чувств и отношений.

Воображение настолько хорошо развито, что с его помощью ребенок может найти и разработать творческий замысел, заменить реальные предметы воображаемыми, способен составить в уме простейший алгоритм действий. Воображение детей является одним из важных стимулов роста активности и самостоятельности за счет хорошо освоенных способов действий, в т.ч. с использованием знакомых инструментов.

В речевом развитии наступает период словесного творчества, расширяется опыт словообразования и конструирования самостоятельных высказываний в форме описаний, повествований, элементарных рассуждений. Совершенствуются понимание смысловой стороны речи. Главное направление речевого развития — освоение связной монологической речи. Внимание детей приобретает все более устойчивый и произвольный характер. Если попросить пятилетнего ребенка проговаривать вслух то, что он в данный момент рассматривает, он будет в состоянии удерживать внимание достаточно долго. Устойчивость внимания возрастает при восприятии привлекательных объектов, слушании интересных литературных произведений, выполнении интеллектуально-значимых действий (решение проблемных ситуаций). Все это дает возможность педагогу целенаправленно и системно знакомить детей с миром профессий.

Эмоциональная сфера становится все более устойчивой. Негативизм, упрямство и агрессивность могут проявляться в основном при неблагоприятных взаимоотношениях с близкими взрослыми или детьми. Ребенок начинает осознавать свои чувства, настроения, отношения.

Центральным механизмом развития личности остается подражание: ребенок ориентируется на оценки взрослых. Знания о себе становятся более устойчивыми, начинает формироваться самооценка. Ребенок пятого года жизни оценивает себя более реалистично, чем год назад, он реагирует на похвалу взрослых, соотнося с ней свои успехи. В этом возрасте ребенок еще не оценивает сложность стоящей перед ним задачи, ему важно, что он с ней

справился, и его похвалили, однако ему уже важен не сиюминутный успех, а устойчивость достижений и успехов — формируется позитивное оценивание себя. Соотнося свои результаты с результатами других детей, ребенок учится правильно оценивать свои возможности, у него формируется уровень притязаний, развивается внутренняя позиция. В этом возрасте устанавливается иерархия мотивов, формируется произвольность деятельности и поведения. Происходит развитие важнейшего волевого качества — целеустремленности. Индивидуальная целеустремленность постепенно приобретает общественную направленность, что позволяет выявлять социально значимые мотивы деятельности.

В связи с этим занятия по дополнительной общеразвивающей программе «Потрогай профессию» проходят с группой обучающихся не более 10 человек. Содержание образовательной программы и построение учебного плана представлено на основе модульного принципа.

Сроки реализации программы

Программа «Потрогай профессию» рассчитана на 9 месяцев обучения, всего 36 часов в год.

Формы организации деятельности: по группам.

Формы обучения: используются теоретические, практические, комбинированные.

Виды занятий по программе определяются содержанием программы и предусматривают: мастерские, ролевые игры, беседы, игры, экскурсии, чтение художественной литературы, игровая обучающая ситуация.

Режим занятий: Занятия по программе «Потрогай профессию» проводятся 1 раз в неделю. Исходя из санитарно-гигиенических норм, продолжительность часа занятий для воспитанников 4-6 лет – 20-25 минут. Программа рассчитана на 1 занятие в неделю, 4 занятия в месяц, 36 занятий в год. Длительность занятий – не более 25 мин.

Ожидаемые результаты:

- ребёнок имеет представление о разных профессиях «Человек-природа» (ветеринарный врач, фермер, лесник, садовод), «Человек-творчество» (художник, музыкант, писатель, артист), «Человек-техника» (инженер-конструктор, водитель, пилот (космонавт), швея), «Человек-человек» (врач, продавец, парикмахер, почтальон);
- ребёнок осознаёт важность и значимость каждой профессии;
- ребёнок отражает в игровой и продуктивной деятельности свои впечатления и полученные знания;
- у ребёнка лучше развиты коммуникативные, познавательные и творческие способности;
- ребёнок бережно относится к результатам труда;
- ребёнок проявляет интерес к детской книге.

Критерии оценки достижения планируемых результатов:

Оценка достижения планируемых результатов освоения программы осуществляется по трём уровням: низким уровнем считаются средние значения по каждому ребёнку или общегрупповому параметру развития менее 1,4, эти же параметры в интервале средних значений от 1,5 до 2,4 можно считать средним уровнем, средние значения 2,5 и более будут свидетельствовать о высоком уровне развития. Оценочные материалы, пакет диагностических методик, позволяющих определить достижение воспитанниками планируемых результатов, представлен в приложении 1 к программе.

Формы подведения итогов

Для подведения итогов в программе используются выставки, опрос, наблюдение; документальные формы подведения итогов реализации программы отражают достижения каждого обучающегося, к ним относятся карта оценки результатов освоения программы обучения (приложение 1).

2. Учебный план

№ модуля	Название модуля	Всего часов	Теория	Практика
1.	«ЧЕЛОВЕК-ПРИРОДА»	9	3	6
2.	«ЧЕЛОВЕК-ТВОРЧЕСТВО»	9	3	6
3.	«ЧЕЛОВЕК-ТЕХНИКА»	9	4	5
4.	«ЧЕЛОВЕК-ЧЕЛОВЕК»	9	3	6
	Итого:	36	13	23

3. Учебно-тематический план

Модуля «ЧЕЛОВЕК-ПРИРОДА»

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
1.	Через буктрейлер к книге	1		1	опрос
2.	Хорошее настроение	0,5	0,5	1	наблюдение
3.	Хочу всё знать	1		1	беседа
4.	Сделай сам. Зайчик		1	1	выставка
5.	Добрый зверь	0,5	0,5	1	наблюдение
6.	Бюро фанкластических идей		1	1	творческая работа
7.	Кубик Блума		1	1	И.О.С.
8.	Театральный Айболит		2	2	творческая работа
	Итого:	3	6	9	

Модуля «ЧЕЛОВЕК-ТВОРЧЕСТВО»

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
1.	Сказка о Музыканте	1		1	опрос
2.	Хочу всё знать	1		1	беседа
3.	Картинная галерея	0,5	0,5	1	игра
4.	Мир искусства	0,5	0,5	1	игра
5.	Фанкластические Круги Луллия		1	1	д/игра
6.	Сделай сам. Выставка детских работ		1	1	выставка
7.	Крокодил		1	1	литературная игра
8.	Музыкальный магазин		2	2	творческая работа
	Итого:	3	6	9	

Модуля «ЧЕЛОВЕК-ТЕХНИКА»

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
1.	Через буктрейлер к книге	1		1	опрос
2.	Интервью	1		1	наблюдение
3.	Хочу всё знать	1		1	беседа

4.	От велосипеда до ракеты	1		1	опрос
5.	Сделай сам. Болт		1	1	выставка
6.	Фанкластические Круги Луллия		1	1	д/игра
7.	Кубик Блума		1	1	И.О.С.
8.	Бюро фанкластических идей Сделай сам. Ракета		2	2	творческая работа/ выставка
	Итого:	4	5	9	

Модуля «ЧЕЛОВЕК-ЧЕЛОВЕК»

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего часов	
1.	Моя мама пахнет хлебом	1		1	опрос
2.	Хочу всё знать	1		1	беседа
3.	Чем пахнут ремёсла	0,5	0,5	1	опрос/ наблюдение
4.	На почте	0,5	0,5	1	игра
5.	Фанкластические Круги Луллия		1	1	д/игра
6.	Сделай сам. Моя будущая профессия		1	1	выставка
7.	Крокодил		1	1	литературная игра
8.	Поликлиника		2	2	творческая работа
	Итого:	3	6	9	

4. Содержание программы

МОДУЛЬ 1. ЧЕЛОВЕК-ПРИРОДА

Ознакомление детей с профессиями «Человек – живая природа». Представители этого типа имеют дело с растительными и животными организмами, микроорганизмами и условиями их существования (ветеринарный врач, фермер, лесник, садовод).

Компонент 1. Через буктрейлер к книге.

Теория: с целью заинтересовать темой организуется просмотр буктрейлера. После просмотра осуществляется презентация Сундучка историй детям, из которого достаётся книга К.Чуковского «Доктор Айболит», чтение произведения, ответы на вопросы по произведению.

Компонент 2. Хорошее настроение.

Теория: новый компонент Сундучка - DVD-диск «Доктор Айболит». Для развития познавательного интереса создаём условия для прослушивания и просмотра произведения К.Чуковского «Доктор Айболит».

Практика: очень важным является проведение коммуникативных игр с детьми. Для развития коммуникативных навыков проводится игра «Хорошее настроение».

Компонент 3. Хочу всё знать.

Теория: предлагается открыть Сундучок историй детям, достаётся новый компонент Сундучка историй книга «Лучшая энциклопедия в картинках для малышей. Профессии». Формируем знание о профессиях «Человек – живая природа», дополнив произведение познавательными фактами через просмотр презентации, изучение детской энциклопедии.

Компонент 4. Сделай сам. Зайчик.

Практика: новый компонент Сундучка – игрушка-оригами «Зайчик» из бумаги. Воспитатель предлагает воспитанникам выполнить оригами с элементами аппликации и рисования, объясняет последовательность выполне-

ния работы, задаёт вопросы по постройке. Развиваем творческие способности дошкольников.

Компонент 5. Добрый зверь.

Теория: беседа «Братья наши меньшие» с целью обобщить знания об уходе и заботе за животными.

Практика: для создания благоприятного климата проводится коммуникативная игра «Добрый зверь». Воспитываем желание ухаживать, заботиться, беречь природный мир, понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Компонент 6. Бюро фанкластических идей.

Практика: воспитанники достают новый компонент Сундучка – игрушку бегемота, сделанного из образовательного конструктора Фанкластик. Воспитатель предлагает воспитанникам конструктивно-модельную деятельность «Сказку из Фанкластика», задаёт вопросы по постройке.

Компонент 7. Кубик Блума.

Практика: воспитатель предлагает воспитанникам достать из Сундучка историй новый компонент «Кубик Блума». Проводятся дидактические игры «Назови профессию», «Объясни пословицы и поговорки о труде», «Поделись, кем хочешь стать», «Почему все профессии важны», «Придумай, что будет, если все получат одну профессию», «Предложи, что нужно для работы».

Компонент 8. Театральный Айболит.

Практика: открывается Сундучок и достаётся новый компонент - театральная ширма с фигурками героев произведения Чуковского «Доктор Айболит». Разыгрывается сюжет сказки. Развиваем творческие способности. Воспитываем умение работать в группе.

МОДУЛЬ 2. ЧЕЛОВЕК-ТВОРЧЕСТВО

Ознакомление детей с профессиями «Человек – художественный образ». Явления, факты художественного отображения действительности -

вот что занимает представителей этого типа профессий (художник, музыкант, писатель, артист).

Компонент 1. Сказка о Музыканте.

Теория: презентация Сундучка историй детям, из которого достаётся книга А. Огнинец «Бубенцы волшебных сказок. Сказка о Музыканте», чтение произведения, ответы на вопросы по произведению.

Компонент 2. Хочу всё знать.

Теория: предлагается достать компонент Сундучка историй - книгу «Лучшая энциклопедия в картинках для малышей. Профессии».

Формируем знание о профессиях «Человек – творчество», дополнив произведение познавательными фактами через просмотр презентации, изучение детской энциклопедии.

Компонент 3. Картинная галерея.

Теория: новый компонент Сундучка – картина. Детям предлагается совершить виртуальную экскурсию в детскую картинную галерею.

Практика: важна роль коммуникативных игр для детей. Проводим игру «Картинная галерея». Развиваем внимание, коммуникативные навыки, познавательные и творческие способности дошкольников.

Компонент 4. Мир искусства.

Теория: новый компонент Сундучка – перчаточная кукла. Детям предлагается совершить виртуальную экскурсию в закулисы театра кукол.

Практика: для создания благоприятного климата проводится коммуникативная игра «Где мы были, мы не скажем». В процессе игры педагог помогает детям найти наиболее характерные особенности загаданного и выразительно их передать. Формируем умение детей выделять характерные черты какого-либо действия и изображать само действие при их помощи; распознавать через пантомиму смысл изображаемого действия.

Компонент 5. Фанкластические Круги Луллия.

Практика: воспитатель предлагает воспитанникам достать из Сундучка историй новый компонент «Фанкластические Круги Луллия». Дети открывают Сундучок и достают авторскую игру, проводятся дидактические игры «Кому, что нужно для работы», «Кто, что делает». Закрепляем полученные знания о профессиях.

Компонент 6. Сделай сам. Выставка детских работ.

Практика: открывается Сундучок и достаётся новый компонент - набор цветных карандашей и бумага для акварели. Дети садятся за столы, занимаются художественным творчеством. Организуется творческая выставка детских работ.

Компонент 7. Крокодил.

Практика: воспитатель предлагает подойти к Сундучку историй детям, чтобы достать следующий компонент - маски-ободки. Проводится литературная игра «Крокодил» для совершенствования знаний детей о творческих профессиях.

Компонент 8. Музыкальный магазин.

Новый компонент Сундучка историй – губная гармошка. Организуется сюжетно-ролевая игра для формирования умения распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет.

МОДУЛЬ 3. ЧЕЛОВЕК-ТЕХНИКА.

Ознакомление детей с профессиями «Человек – техника (и неживая природа)». Работники имеют дело с неживыми, техническими объектами труда (инженер-конструктор, водитель, пилот (космонавт), швея).

Компонент 1. Через буктрейлер к книге.

Теория: с целью заинтересовать темой организуется просмотр буктрейлера. После просмотра осуществляется презентация Сундучка историй, из которого достаётся книга В.Маяковского «Кем быть», чтение произведения, ответы на вопросы по произведению.

Компонент 2. Интервью.

Теория: новый компонент Сундучка - DVD-диск. Для развития познавательного интереса создаём условия для прослушивания и просмотра произведения В.Маяковского «Кем быть».

Очень важным является проведение коммуникативных игр с детьми. Проводится игра «Интервью». Развиваем умения принимать на себя роль, выполнять её в соответствии с характеристикой героя

Компонент 3. Хочу всё знать.

Теория: предлагается открыть Сундучок историй детям, достаётся новый компонент Сундучка историй книга «Лучшая энциклопедия в картинках для малышей Профессии». Формируем знание о профессиях «Человек – техника», дополнив произведение познавательными фактами через просмотр презентации, изучение детской энциклопедии.

Компонент 4. От велосипеда до ракеты.

Теория: новый компонент Сундучка – ракета. Детям предлагается совершить виртуальную экскурсию по музею ЦСКБ Прогресса.

Компонент 5. Сделай сам. Болт.

Практика: новый компонент Сундучка – модель «Болт» из конструктора Фанкластик. Для развития творческих, технических способностей детей воспитатель предлагает воспитанникам выполнить конструирование с опорой на схему сборки, объясняет этапность выполнения работы, задаёт вопросы по постройке.

Компонент 6. Фанкластические Круги Луллия.

Практика: открывается Сундучок историй и достаётся новый компонент - «Фанкластические Круги Луллия». Проводятся дидактические игры «Сочини-КА!», «Путаница». Развиваем коммуникативные навыки, закрепляет знания о технических профессиях и их значимости.

Компонент 7. Кубик Блума.

Практика: воспитатель предлагает воспитанникам достать из Сундучка историй новый компонент «Кубик Блума». Дети открывают Сундучок и дос-

тают кубик, проводятся дидактические игры «Назови профессию», «Объясни пословицы и поговорки о труде», «Поделись, кем хочешь стать», «Почему все профессии важны», «Придумай, что будет, если все получат одну профессию», «Предложи, что нужно для работы».

Компонент 8. Бюро фанкластических идей.

Практика: следующий компонент – эмблема Центра «Конструкторское бюро». Организуется сюжетно-ролевая игра для формирования умения распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет.

Практика: новый компонент Сундучка – модель «Ракета» из конструктора Фанкластик. Воспитатель предлагает воспитанникам выполнить конструирование с опорой на схему сборки, объясняет последовательность выполнения работы, задаёт вопросы по постройке. Развиваем творческие и технические способности детей, воспитываем желание получить результат своего труда.

МОДУЛЬ 4. ЧЕЛОВЕК-ЧЕЛОВЕК

Ознакомление детей с профессиями «Человек – человек». Предметом интереса, распознавания, обслуживания, преобразования здесь являются социальные системы, сообщества, группы населения, люди разного возраста (врач, продавец, парикмахер, почтальон).

Компонент 1. Моя мама пахнет хлебом.

Теория: презентация Сундучка историй детям, из которого достаётся книга В.Сухомлинский «Моя мама пахнет хлебом», чтение произведения, ответы на вопросы по произведению.

Компонент 2. Хочу всё знать.

Теория: предлагается достать компонент Сундучка историй - книгу «Лучшая энциклопедия в картинках для малышей. Профессии». Формируем знание о профессиях «Человек – человек», дополнив произведение познава-

тельными фактами через просмотр презентации, изучение детской энциклопедии.

Компонент 3. Чем пахнут ремёсла.

Теория: новый компонент Сундучка – книга Д.Родари «Чем пахнут ремёсла». Чтение произведения, беседа, ответы на вопросы по произведению.

Практика: важна роль коммуникативных игр для детей. Для закрепления знаний о профессиях «Человек-человек» проводится игра «Мой выбор».

Компонент 4. На почте.

Теория: новый компонент Сундучка – конверт. Детям предлагается совершить виртуальную экскурсию в почтовое отделение.

Практика: проводится коммуникативная игра «Где мы были, мы не скажем». Формируем умение детей выделять характерные черты какого-либо действия и изображать само действие при их помощи; распознавать через пантомиму смысл изображаемого действия.

Компонент 5. Фанкластические Круги Луллия.

Практика: воспитатель предлагает воспитанникам достать из Сундучка истории новый компонент «Фанкластические Круги Луллия». Дети открывают Сундучок и достают авторскую игру, проводятся дидактические игры «Добавь слова», «Кто потерял свой инструмент».

Компонент 6. Сделай сам. Моя будущая профессия.

Практика: открывается Сундучок и достаётся новый компонент - набор цветной бумаги, клей, ножницы. Развиваем творческие способности детей, желание самовыражаться. Организуется выставка детских работ.

Компонент 7. Крокодил.

Практика: воспитатель предлагает подойти к Сундучку историй детям, чтобы достать следующий компонент - маски-ободки. Проводится литературная игра «Крокодил» для совершенствования знаний детей о профессиях категории человек-человек.

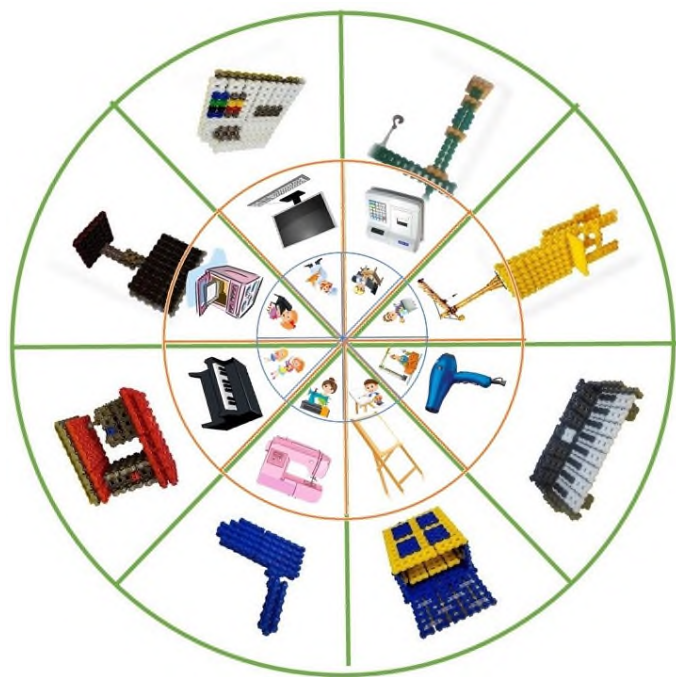
Компонент 8. Поликлиника.

Практика: новый компонент Сундучка историй – медицинский халат. Организуется сюжетно-ролевая игра «Поликлиника» для формирования умения распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет.

5. Ресурсное обеспечение программы

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:

1. Авторское пособие «Сундучок историй».
2. Заранее подготовленные компоненты (наполнение) Сундучка историй для каждого Модуля программы:
 - 2.1. Авторское пособие «Фанкластические Круги Луллия».
 - 2.1.1. Материал для игр - «Фанкластические Круги Луллия «Профессии»



Творческое задание «Подбор соответствия»

Выполняя творческое задание «подбор соответствия», воспитанники под стрелкой–сегментом объединяют соответствующие изображения на трёх кругах, например, изображение «Человека труда», инструмент, необходимый в его деятельности и готовую модель инструмента.

Дидактическая игра "Кому что нужно для работы?"

Цель: Развитие связной речи у старших дошкольников; формирование навыков словоизменения – употребление винительного падежа имен существительных.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру: он будет задавать вопрос, а дети — давать ответ полным предложением.

Повару нужна
что?

*(Повару нужна
плита)*



Музыканту нужно что?

*(Музыканту нужно
пианино)*



Парикмахеру нужен что?

*(Парикмахеру нужен
фен)*



Программисту нужен что?

*(Программисту
нужен компьютер)*



Продавцу нужна что?

*(Продавцу
нужна касса)*



Строителю нужен

что?

*(Строителю ну-
жен подъёмный кран)*



Художнику нужен

что?

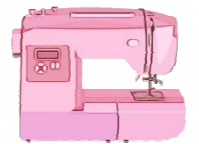
*(Художнику нужен
мольберт)*



Швее нужна

что?

*(Швее нужна
швейная машинка)*



Цель: Развитие связной речи у старших дошкольников; формирование навыков словоизменения – употребление дательного падежа имен существительных.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру: он будет задавать вопрос, а дети — давать ответ полным предложением.

Плита нужна кому?

(Плита нужна повару)



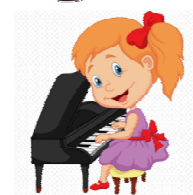
Касса нужна кому?

*(Касса нужна про-
давцу)*



Пианино нужно

кому? *(Пианино нужно
музыканту)*



Подъёмный кран нужен кому?

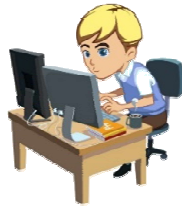
*(Подъёмный
кран нужен строи-
телю)*



Компьютер нужен кому?

Швейная машинка нужна ко-

(Компьютер
нужен программисту)



му?

(Швейная ма-
шинка нужна швее)



Дидактическая игра "Кто что делает?"

Цель: Овладение умением правильно использовать в речи глаголы 3 лица, единственного числа, настоящего времени.

Ход игры. Воспитатель задаёт вопрос, а дети — дают ответ.

Повар что делает? (*Повар готовит*)

Музыкант что делает? (*Музыкант играет*)

Парикмахер что делает? (*Парикмахер стрижёт*)

Программист что делает? (*Программист разрабатывает*)

Продавец что делает? (*Продавец продаёт*)

Строитель что делает? (*Строитель строит*)

Художник что делает? (*Художник рисует*)

Швея что делает? (*Швея шьёт*)

Дидактическая игра "Добавь слова"

Цель: Формировать умение составлять распространенные предложения.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру: он будет задавать вопрос, а дети — давать ответ.

Повар что готовит? *повар готовит обед*; повар готовит какой обед? ... *вкусный; повар готовит вкусный обед.*

Дидактическая игра "Путаница"

Цель: Развитие логического мышления, формирование навыков словоизменения.

Ход игры. Воспитатель предлагает детям поиграть в игру: он будет давать утверждение, а дети находить в утверждении ошибку, исправлять её, давая полным ответом правильное утверждение.

Швея рисует картину (*Художник рисует картину*)

Парикмахер вяжет кофту (*Парикмахер стрижёт волосы*)

Строитель продаёт продукты (*Продавец продаёт продукты*)

2.2. Авторское пособие «Кубик Блума»

Кубик представляет собой объемную фигуру, на сторонах которой написаны слова «назови» (назвать предмет, явление, термин), «почему» (описать процессы, которые происходят с указанным предметом, явлением), «объясни» (эти вопросы помогают увидеть проблему в разных аспектах и сфокусировать внимание на всех сторонах заданной проблемы), «предложи» (объяснить, как использовать то или иное знание на практике, для решения конкретных ситуаций), «придумай» (творческие вопросы, содержащие в себе элемент предположения, вымысла), «поделись» (вопросы для активации мыслительной деятельности, учат анализировать, выделять факты и следствия, оценивать значимость полученных сведений), являющиеся отправной точкой для ответа.

2.3. Авторское пособие «Фанкластический лэпбук»

2.4. Разработанные шпаргалки для взрослых «Значимость профориентации для детей», «Ребёнок в мире профессий», «Как помочь ребёнку стать читателем».

2.5. Коммуникативные игры.

«Хорошее настроение»

Приветствие детей: «Дети, сделайте глубокий вдох, выдох. Вдохните добро, выдохните неприятности! Вдохните радость, выдохните грусть! Вдохните здоровье, выдохните болезни! Нам легко и приятно».

«Добрый зверь»

Педагог предлагает детям придумать своего зверя – маленького и беззащитного, которого не существует в природе. Дети должны описать его внешний вид, придумать черты характера и поведения, дать ему имя. Педагог может помочь детям наводящими вопросами и дополнениями. После этого

можно продолжить игру: дети по очереди будут играть роль этого зверя, остальные должны заботиться о нем, ухаживать и угадывать его желания и потребности. Важное правило – этого зверя нельзя обижать, заставлять что-либо делать, наказывать и сердиться на него.

«Картинная галерея»

Воспитатель показывает воспитанникам картины. Каждый участник загадывает одну из них, которая больше понравилась. Затем выбирается водящий. Он произносит слова: «Все картины хороши, но одна лучше!» Остальные участники с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась водящему. Ребенок, который первым назовет загаданную картину, становится водящим, игра возобновляется.

«Где мы были, мы не скажем».

Водящий, которого выбирают дети, уходит за дверь, а оставшиеся ребята вместе с педагогом договариваются, кого или что они будут изображать. Затем входит водящий и говорит: «Расскажите, где вы были, что вы делали?» Дети отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем» (если они договорились изображать действие человека профессии) или «Кого видели, покажем» (если они изображают человека профессии). В процессе игры педагог помогает детям найти наиболее характерные особенности загаданного и выразительно их передать.

«Интервью».

Участники сидят полукругом, у ведущего микрофон. Произнося реплику, он одновременно передает микрофон партнёру справа. Тот должен передать его следующему игроку, ответив при этом на заданный ему вопрос. Например: - Какое у тебя настроение? - Что ждёшь от сегодняшнего дня? - Кем ты хочешь стать, когда вырастешь?

«Мой выбор»

Воспитатель раскладывает на полу карточки людей профессии человек-человек. Каждый ребёнок выбирает одну карточку и коротко комментирует

свой выбор. При этом он высказывает возникшие у него в связи с карточкой ассоциации, мысли, чувства и устанавливает их связь с темой занятия.

2.6. Литературная игра «Крокодил»

Воспитатель предлагает подойти к Сундучку историй детям, чтобы достать следующий компонент - маски-ободки.

Воспитатель надевает ребёнку на голову маску-ободок с изображением человека творческой профессии, а другим детям предлагает описать, что изображено на картинке. Игра заканчивается, когда ребёнок с маской отгадывает изображённое на маске. Воспитанники дают описательный рассказ, ребёнок в маске угадывает изображение. Игра повторяется 2-3 раза. Цель игры: Воспитывать доброжелательное отношение между детьми, умение слушать других детей, не перебивая, интерес и желание играть в игру.

2.7. Буктрейлеры «Доктор Айболит», «Кем быть»

2.8. Виртуальные экскурсии «Детская картинная галерея», «За кулисы театра кукол», «От велосипеда до ракеты», «На почте»

Материально-техническое обеспечение:

Занятия по программе проводятся на базе МБДОУ «Детский сад № 362» г.о. Самара. Занятия организуются в группе № 2, соответствующей требованиям СанПиН и техники безопасности. В кабинетах имеется следующее учебное оборудование:

1. Ноутбук;
2. Мультимедийный проектор;
3. Экран – 1 шт.
4. Набор Фанкластик «Мегакластик»
5. Набор цветных карандашей, бумаги для акварели, цветной бумаги, ножницы, клей – на каждого ребёнка.

6. Список литературы и интернет-ресурсов

для педагогов

1. Алабина, Л. В. Сборник упражнений и дидактических игр: учебно-методическое пособие / Л. В. Алабина. – М.: ЦГЛ, 2013
2. Микхиева Н.Ю., Мартин И.В. Дидактические игры и упражнения для развития речи дошкольников. – СПб.: Детство-Пресс, 2016
3. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. Пособие для воспитателя д/с. – М.: Просвещение, 2006
4. Удальцова Е. И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников. – Минск, Беларусь, 2016

для детей

1. Маяковский В. «Кем быть». – Ростов-на-Дону: Антураж, 2014
2. Огнivec А. Бубенцы волшебных сказок. Сказка о Музыканте [Электронный ресурс] URL:<https://stihi.ru/2014/09/07/2890?ysclid=ln739a33dy770808170>
3. Профессии. Лучшая энциклопедия в картинках для малышей. – М.: РОСМЭН, 2015
4. Родари Д. Чем пахнут ремёсла? Какого цвета ремесла? - М.: Изд-во Детская литература, 1989
5. Сухомлинский В. Моя мама пахнет хлебом [Электронный ресурс] URL: <https://skazki.rustih.ru/vasilij-suxomlinskij-moya-mama-paxnet-xlebom/?ysclid=ln73dwqxi6804745185>
6. Чуковский К. Доктор Айболит. – ИД ПРОФ-ПРЕСС, 2023

для родителей

1. <https://kray63.ru/virtualnye-ekskursii/samara-kosmicheskaya/virtualnaya-ekskursiya-po-muzeyu-cskb-progressa> (виртуальная экскурсия «От велосипеда до ракеты»)
2. https://youtu.be/_Zz8d1jWQTE (виртуальная экскурсия в театр кукол)
3. <https://youtu.be/lX4PavnpHms> (буктрейлер «Кем быть»)

4. <https://youtu.be/t0wqYLOkGhU> (виртуальная экскурсия на почту)
5. <https://youtu.be/UBDbZsgbYw4> (виртуальная экскурсия в детскую картинную галерею)
6. <https://youtu.be/ZEKjL5jcKIU> (буктрейлер «Доктор Айболит»)

Оценочные материалы

Оценка усвоения программы связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями: 3 балла — соответствует возрасту, 2 балла - отдельные компоненты не развиты, 1 балл - большинство компонентов недостаточно развиты.

Таблица усвоения программы заполняется раз в год, конце учебного года. Технология работы с таблицей проста и включает 2 этапа.

Этап 1. Напротив фамилии и имени каждого ребенка проставляются баллы в каждой ячейке указанного параметра, по которым затем считается итоговый показатель по каждому ребенку (среднее значение = все баллы сложить (по строке) и разделить на количество параметров, округлять до десятых долей).

Этап 2. Когда все дети прошли диагностику, тогда подсчитывается итоговый показатель по группе (среднее значение = все баллы сложить (по столбцу) и разделить на количество параметров, округлять до десятых долей). Этот показатель необходим для описания общегрупповых тенденций.

Двухступенчатая система мониторинга позволяет оперативно выделять детей с проблемами в развитии. Низким уровнем считаются средние значения по каждому ребенку или общегрупповому параметру развития менее 1,4. Эти же параметры в интервале средних значений от 1,5 до 2,4 можно считать средним уровнем. Средние значения 2,5 и более будут свидетельствовать о высоком уровне развития.

Основные диагностические методы педагога:

- Педагогическое наблюдение в естественных и смоделированных взрослых ситуациях;
- Беседа, опрос;
- Анализ продуктов детской деятельности;
- Решение проблемных ситуаций.

Карта оценки результатов освоения программы

№ п/п	Ф.И.О. ребенка	Проявляет интерес к художественной литературе	Ребенок имеет четкие представления о разнообразии профессий	Понимает материальную ценность труда для людей	Имеет представления о работе близких людей	Умеет строить модель трудового процесса определённой профессии
1.	Фёдор А.					
2.	Алиса А.					
3.	Дания А.					
4.	Гриша Ж.					
5.	Тимофей В.					
6.	Соня Г.					
7.	Сати Г.					
8.	Тая И.					
9.	Ксения К.					
10.	Саша Л.					
11.	Юля Л.					
...					
20.	Агния Я.					

Приложение 2

Календарный учебный график программы «Потрогай профессию»

№ п/п	Дата проведения занятия	Время проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1	04.09.23	16.00-16.25	1	Через буктрейлер к книге	Ч.Х.Л.	группа	опрос наблюдение беседа выставка
2	11.09.23	16.00-16.25	1	Хорошее настроение	игротека		
3	18.09.23	16.00-16.25	1	Хочу всё знать	Ч.Х.Л.		
4	25.09.23	16.00-16.25	1	Сделай сам. Зайчик	мастерская		
5	02.10.23	16.00-16.25	1	Добрый зверь	игротека	группа	наблюдение тв.работа И.О.С. тв.работа тв.работа
6	09.10.23	16.00-16.25	1	Бюро фанкластических идей	мастерская		
7	16.10.23	16.00-16.25	1	Кубик Блума	игра		
8	23.10.23	16.00-16.25	1	Театральный Айболит	практикум		
9	30.10.23	16.00-16.25	1	Театральный Айболит	практикум		
10	06.11.23	16.00-16.25	1	Сказка о Музыканте	Ч.Х.Л.	группа	опрос беседа игра игра
11	13.11.23	16.00-16.25	1	Хочу всё знать	Ч.Х.Л.		
12	20.11.23	16.00-16.25	1	Картинная галерея	экскурсия		
13	27.11.23	16.00-16.25	1	Мир искусства	экскурсия		
14	04.12.23	16.00-16.25	1	Фанкластические Круги Луллия	практикум	группа	д/игра выставка лит./игра тв.работа
15	11.12.23	16.00-16.25	1	Сделай сам. Выставка детских работ	мастерская		
16	18.12.23	16.00-16.25	1	Крокодил	практикум		
17	25.12.23	16.00-16.25	1	Музыкальный магазин	С.Р.И.		
18	15.01.24	16.00-16.25	1	Музыкальный магазин	С.Р.И.	группа	тв.работа опрос наблюдение
19	22.01.24	16.00-16.25	1	Через буктрейлер к книге	Ч.Х.Л.		
20	29.01.24	16.00-16.25	1	Интервью	игротека		
21	05.02.24	16.00-16.25	1	Хочу всё знать	Ч.Х.Л.	группа	беседа опрос выставка д/игра
22	12.02.24	16.00-16.25	1	От велосипеда до ракеты	экскурсия		
23	19.02.24	16.00-16.25	1	Сделай сам. Болт	мастерская		
24	26.02.24	16.00-16.25	1	Фанкластические Круги Луллия	практикум		
25	11.03.24	16.00-16.25	1	Кубик Блума	игра	группа	И.О.С. тв.работа выставка
26	18.03.24	16.00-16.25	1	Бюро фанкластических идей.	С.Р.И.		
27	25.03.24	16.00-16.25	1	Сделай сам. Ракета	мастерская		
28	01.04.24	16.00-16.25	1	Моя мама пахнет хлебом	Ч.Х.Л.	группа	опрос беседа опрос/ наблюдение игра д/игра
29	08.04.24	16.00-16.25	1	Хочу всё знать	Ч.Х.Л.		
30	15.04.24	16.00-16.25	1	Чем пахнут ремёсла	игротека		
31	22.04.24	16.00-16.25	1	На почте	экскурсия		
32	29.04.23	16.00-16.25	1	Фанкластические Круги Луллия	практикум		
33	06.05.24	16.00-16.25	1	Сделай сам. Моя будущая профессия	мастерская		
34	13.05.24	16.00-16.25	1	Крокодил	практикум	группа	лит./игра тв.работа тв.работа
35	20.05.24	16.00-16.25	1	Поликлиника	С.Р.И.		
36	27.05.24	16.00-16.25	1	Поликлиника	С.Р.И.		