

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Дошкольная педагогика, прикладная психология»

(наименование)

44.04.02 Психолого-педагогическое образование

(код и наименование направления подготовки)

Психология и педагогика детства

(направленность (профиль))

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ)

на тему **РАННЕЕ ПРОФОРИЕНТИРОВАНИЕ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ ПОСРЕДСТВОМ
СЮЖЕТНО-ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**

Студент

Д.Н. Александрова

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Научный

к.п.н., доцент А.А. Ошкина

руководитель

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1 Теоретические основы раннего профориентирования детей 6-7 лет посредством сюжетно-дидактических игр	12
1.1 Психолого-педагогические основы раннего профориентирования детей 6-7 лет	12
1.2 Характеристика сюжетно-дидактических игр как средства профориентирования детей 6-7 лет	24
Глава 2 Экспериментальная работа по раннему профориентированию детей 6-7 лет посредством сюжетно-дидактических игр	36
2.1 Изучение уровня сформированности профориентированности у детей 6-7 лет	36
2.2 Организация процесса раннего профориентирования у детей 6-7 лет посредством сюжетно-дидактических игр	52
2.3 Выявление изменения уровня сформированности профориентированности у детей 6-7 лет	63
Заключение	83
Список используемой литературы	85
Приложение А. Протокол констатирующего эксперимента	91
Приложение Б. Описание сюжетно-дидактических игр	92
Приложение В. Протокол контрольного эксперимента	104

Введение

На сегодняшний день одним из приоритетных для образовательных организаций проектов, входящим в национальный проект «Образование», является проект «Успех каждого ребенка», одной из задач которого – формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся.

«Профессиональная ориентация» – это, прежде всего, «система научно обоснованных мероприятий, направленных на подготовку молодежи к выбору профессии с учетом особенностей личности и социально-экономической ситуации на рынке труда, на оказание помощи молодежи в профессиональном самоопределении и трудоустройстве».

Согласно Постановления Минтруда РФ «Об утверждении Положения о профессиональной ориентации и психологической поддержке населения в Российской Федерации» от 27 сентября 1996 г. профессиональная ориентация входит в компетенцию и дошкольных образовательных организаций.

В свете глобализации, информатизации, технологизации современного мира на смену старым невостребованным профессиям приходят новые. И современное поколение детей должно уметь ориентироваться в новых профессиях. На сегодняшний день существующие профессионально ориентированные площадки, как детский технопарк «Кванториум», проект «Профи-дебют» (Самарская область), чемпионаты для подрастающего поколения «Молодые профессионалы» (WorldSkills Russia) – уже сегодня способствуют проявлению интереса к техническому творчеству, включиться в проектную деятельность, развить изобретательское мышление, проявить исследовательские навыки, что и является ранним профориентированием. Соответственно, каждому ребенку необходимо предоставить возможность получить знания и опыт по максимально широкому спектру направлений,

чтобы в дальнейшем он смог осознанно подойти к выбору профессии, а значит быть востребованным в профессиональном мире.

Именно дошкольная организация, как первый уровень общего образования, является первой важной ступенью знакомства дошкольников с профессиями, что не только расширяет кругозор и общую осведомленность об окружающем мире у детей, но и формирует у них определенный элементарный трудовой опыт, способствует раннему профессиональному ориентированию.

Основой раннего профориентирования дошкольников в истории отечественной дошкольной педагогики является ознакомление с трудом взрослых и с профессиями (О.В. Дыбина, М.В. Крулехт, В.И. Логинова, Л.А. Мишарина, А.Ш. Шахманова).

В современной педагогической науке проблема ранней профориентации остро встает на фоне изменяющихся экономических условий. Современные исследователи изучают разные аспекты данной проблемы: содержание процесса, формы, методы и технологии (С.Е. Анфисова, О.В. Дыбина, С.В. Елькина, С.А. Ефимова, А.Ю. Козлова, С.А. Козлова, В. Ливи, А.А. Ошкина, Т.В. Пасечникова, Е.А Сидякина).

Изменяющиеся социальные и экономические условия требуют от детей не только знаний о профессиях, но и сформированности отношения к той или иной профессии, на основе «проб» первоначальных трудовых действий, соответствующих той или иной профессии, освоенных в игровых условиях. Раннее профориентирование – это процесс, способствующий осознанному отношению к профессии через погружение ребенка в ситуацию профессиональной «пробы», с учетом его личностных интересов, способностей.

В дошкольной системе работа ознакомлению с миром профессий носит часто информационный характер, когда детям даются знания ознакомительного характера: название профессии, ее атрибутов, спецодежды, действиях.

Дошкольная образовательная организации является первой ступенью, той базовой платформой, где можно не только сформировать системные знания ребенка о профессиональной деятельности взрослых с целью проектирования профиля его возможной сферы, но и в практической деятельности освоить основные профессиональные функции той или иной профессии через доступные виды деятельности в этом возрасте.

В современной дошкольной педагогике существует несколько подходов к проблеме ознакомления дошкольников с трудом взрослых. Одни авторы считают, что ребенка надо знакомить с процессом труда взрослых, рассказывать о создании разных продуктов труда. В результате у детей будет формироваться положительное отношение к труду. (В.И. Логинова, М.В. Крулехт). Другие авторы полагают, что нужно знакомить дошкольника с человеком – тружеником, с его отношением к труду, формировать представление о том, что профессия проявляется в ответ на потребности людей в ней – врач нужен, «чтобы лечить, учитель, чтобы учить (С.А. Козлова, А.Ш. Шахманова). О.В. Дыбина выделяет в формировании представлений у детей о мире профессий следующее: формирование представления о людях разных профессий, о значении их труда для общества; интереса к людям новых профессий: творчески относиться к любому делу, проявлять самостоятельность, выдумку, интерес к выполняемой работе.

В существующей практике дошкольного образования ранняя профориентация чаще всего сводится только к ознакомлению детей с профессиями и видами труда и формированию уважительного отношения к труду взрослых. Основными педагогическими средствами решения этой задачи выступают тематические занятия и беседы, виртуальные и реальные экскурсии, встречи с представителями профессий и профессионально-ориентированные сюжетно-ролевые игры, в отдельных случаях – исследовательская и проектная деятельность детей, экспериментирование и моделирование с целью изучения той или иной профессии. При этом дети не

включаются в игровую профессиональную деятельность, не могут попробовать себя в разных профессиях. В программах детского сада предусмотрена организация трудовой деятельности детей (дежурство по группе, самообслуживание, уход за растениями в группе, участие в разбивке клумбы, высаживание и выращивание растений в теплице и др.), но такая деятельность связана с выполнением хозяйственно-бытовых, а не с профессионально-трудовыми функциями. Проводятся реальные и виртуальные экскурсии на предприятия с целью знакомства с профессиями, но входе таких экскурсий дети не могут попробовать себя и выполнить трудовые действия в какой-либо профессиональной деятельности.

Одним из средств работы по раннему профориентированию детей дошкольного возраста являются сюжетно-дидактическая игра. Понимание профессионального труда взрослых, формирование самых элементарных представлений о профессиях, скорее даже зачатков их, возможно в процессе сюжетно-дидактической игры, в которой воспроизводятся сюжеты, ситуации, элементы профессиональной среды, социальные и профессиональные стереотипы, модели профессионального поведения, приобретаются элементарные практические умения. Эти аспекты раскрывали в своих трудах Т.А. Маркова, Д.В. Менджерицкая, П.Г. Саморукова, Д.Б. Эльконин.

Актуальность проблемы на социальном уровне определяется заказом социума на успешного члена общества, на конкурентоспособную личность, которая сможет легко адаптироваться в быстро меняющемся современном мире профессий. Профориентация XXI века отличается от профориентации века XX тем, что для части людей реальностью станет не просто смена профессий в течение жизни, а комбинирование своей, индивидуальной «профессии» из мозаики компетенций (того, чего в той или иной ситуации требует от него работодатель или заказчик товаров и услуг). Одно из предположений об изменении роли профессиональной ориентации в ближайшие годы заключается в том, что для значительной части людей не так важно будет найти свою нишу на рынке труда, сколько уметь

сконструировать свой собственный профессиональный маршрут. Социально-экономические преобразования в обществе диктуют необходимость формирования у дошкольников определенной ориентированности в мире профессий уже на этапе дошкольного возраста.

На научно-теоретическом уровне актуальность данной темы обуславливается необходимостью разработки теоретических положений по раннему профориентированию в дошкольных образовательных организациях. Неполнота научного исследования для данной возрастной категории детей определяет необходимость разработки содержания и выделения эффективного средства работы по раннему профориентированию.

На научно-методическом уровне значимость проблемы заключается в отсутствии сюжетно-ролевых игр для дошкольников по раннему профориентированию.

Анализ научных исследований и педагогической практики позволил выделить **противоречие:** между необходимостью раннего профориентирования детей 6-7 лет и недостаточным использованием сюжетно-дидактических игр в данном процессе.

Указанные противоречия позволяют сформулировать **проблему исследования:** каковы возможности использования сюжетно-дидактических игр для раннего профориентирования дошкольников 6-7 лет.

Исходя из актуальности данной проблемы, была сформулирована **тема исследования:** «Раннее профориентирование дошкольников 6-7 лет посредством сюжетно-дидактических игр»

Цель исследования: теоретически обосновать и экспериментально проверить возможность сюжетно-дидактических игр в раннем профориентировании дошкольников 6-7 лет.

Объект исследования: процесс раннего профориентирования дошкольников 6-7 лет.

Предмет исследования: сюжетно-дидактическая игра как средство раннего профориентирования детей 6-7 лет.

Гипотеза исследования базируется на следующих предположениях:

- раскрыта сущность раннего профориентирования дошкольников с учетом специфики организации педагогического процесса в детском саду;
- раннее профориентирование детей 6-7 лет целесообразно и возможно осуществлять посредством сюжетно-дидактических игр;
- организация сюжетно-дидактической игры предполагает реализацию мотивационно-целевого, содержательно-деятельностного и оценочно-рефлексивного этапов.

В соответствии с целью и гипотезой исследования были сформулированы следующие **задачи исследования**:

1) на основе анализа проблемы раннего профориентирования раскрыть степень ее разработанности на современном этапе, определить категориально-понятийное поле исследования, охарактеризовать сюжетно-дидактические игры и их возможность в раннем профориентировании детей 6-7 лет;

2) определить комплекс диагностических заданий, показатели и уровни сформированности профориентирования дошкольников 6-7 лет.

3) разработать содержание и апробировать сюжетно-дидактические игры в процессе раннего профориентирования дошкольников 6-7 лет.

Теоретико-методологическую основу исследования составили:

- основы трудового воспитания дошкольников (Р.С. Буре, Т.А. Маркова, Я.З. Неверович, В.Г. Нечаева);
- исследования профориентации детей дошкольного возраста (Е. Гинзберг, Н.Н. Захаров, Е.А. Климов, Д. Сьюпер, С.Н. Чистякова);
- исследования о сюжетно-дидактической игре и ее организации в дошкольном возрасте (З.М. Богуславская, А.К. Бондаренко, Л.А. Венгер, Н.Е. Веракса).

Методы исследования. Для решения поставленных задач использовался комплекс следующих методов: теоретические (анализ

психолого-педагогической литературы, интерпретация, обобщение опыта педагогической деятельности); эмпирические методы – эксперимент (констатирующий, формирующий и контрольный этапы), беседа, наблюдение; методы количественной и качественной обработки данных.

Экспериментальная база исследования. Исследование осуществлялось на базе МАОУ детского сада № 79 «Гусельки» г.о. Тольятти Самарской области. В исследовании приняли участие 24 ребенка в возрасте 6-7 лет.

Основные этапы исследования. Исследование проводилось в три этапа.

Первый этап – поисково-аналитический (сентябрь 2019 г. – февраль 2020 г.) – выбор концептуального аппарата, определение гипотезы, цели и задач исследования, психолого-педагогической литературы по сформулированной проблеме.

Второй этап – (март 2020 – май 2021 г.) – определение теоретической концепции разработки сюжетно-дидактических игр для профессионально направленной игровой деятельности детей дошкольного возраста в детском саду, выбор комплекса диагностических заданий в рамках педагогического исследования. Реализация опытно-экспериментальной работы, включая констатирующий, формирующий и контрольный эксперименты.

Третий этап – заключительно-обобщающий (март 2020 – май 2021 гг.) – осуществление обработки, анализа и интерпретации результатов проведенного эксперимента, уточнение основных выводов, обобщение, систематизирование и оформление материала магистерской диссертации.

Научная новизна исследования состоит в уточнении понятия «раннее профориентирование» и в экспериментальном подтверждении возможностей включения сюжетно-дидактических игр в профориентировании дошкольников 6-7 лет.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что разработаны и теоретически обоснованы показатели раннего

профориентирования детей 6-7 лет, дана описательная характеристика уровней профориентирования старших дошкольников.

Практическая значимость исследования заключается в том, что разработанные сюжетно-дидактические игры раннего профориентирования детей 6-7 лет, диагностические задания могут быть использованы в образовательном процессе детского сада.

Достоверность и обоснованность результатов исследования обеспечивалось опорой на концептуальные научные положения психологии и педагогики; комплексностью и адекватностью методов теоретического и опытно-поискового исследования, соответствующих предмету, цели, задачам научного поиска; объективностью способов оценки результатов эксперимента.

Личное участие автора в исследовании заключено в выявлении теоретического и практического состояния проблемы, а также в разработке содержания, форм и методов работы по раннему профориентированию у детей 6-7 лет посредством сюжетно-дидактических игр.

Апробация и внедрение результатов исследования.

Результаты экспериментальной работы обсуждались на педагогических советах общеобразовательной организации. Основные положения исследования получили одобрение на студенческой научно-практической конференции «Проблемы образования на современном этапе» (апрель 2019 г., г. Тольятти); конференции «Ранняя профориентация детей дошкольного возраста: направления, технологии, культурные практики» (19 ноября 2019 г., Тольятти), студенческой научно-практической конференции «Проблемы образования на современном этапе» (13-17 апреля 2020 г., г. Тольятти); студенческой научно-практической конференции «Проблемы образования на современном этапе» (5-16 апреля 2021 г., г. Тольятти).

Положения, выносимые на защиту:

1. Раннее профориентирование дошкольника 6-7 лет представляет собой педагогический процесс, направленный на ознакомление с

многообразием профессий, обеспечение применения знаний о профессиях в разных видах деятельности, раскрытие интересов, предпочтений и направленности дошкольника на отражение содержания трудовой профессиональной деятельности, освоению трудовых профессиональных действий в игровой ситуации

2. Раннее профориентирование возможно осуществлять посредством сюжетно-дидактических игр. Сюжетно-дидактическая игра строится из проблемных полей, объединенных одной сюжетной линией и ставит ребенка перед необходимостью, осуществив анализ ситуации, найти решение проблемы с привлечением представителей необходимой в конкретном случае профессий.

3. Этапы работы с сюжетно-дидактической игрой включают мотивационно-целевой (знакомство с целью, сюжетом, ходом игры и игровыми задачами), содержательно-деятельностный (деятельность ребенка при решении им специально организованных учебных задач) и оценочно-рефлексивный (анализ; оценка и самооценка работы; выводы и обобщения; рекомендации).

Структура магистерской диссертации. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (59 наименований), 3 приложений. Работа иллюстрирована 22 таблицами. Основной текст работы изложен на 90 странице.

Глава 1 Теоретические основы раннего профориентирования детей 6-7 лет посредством сюжетно-дидактических игр

1.1 Психолого-педагогические основы раннего профориентирования детей 6-7 лет

В современной России проблема актуальности профориентации стоит довольно остро и имеет большой ряд неразрешенных противоречий между потребностями, желаниями государства, общества и отдельно взятых людей.

Структура социальных и экономических отношений в нашей стране меняется стремительными темпами. В современных условиях каждому будущему работнику необходимо иметь максимально полное представление, как о мире профессий, так и о своих способностях.

На сегодняшний день ранняя профориентация является одним из приоритетных направлений развития образовательной политики государства. Корни проблемы ранней профориентации следует искать не только в стремительном развитии мира в целом, а также мира профессий, но и в специфике профориентационного образования в школе, а соответственно и ДОО, как первой ступени в системе непрерывного образования. Именно с дошкольного возраста необходимо начинать работу по ранней профориентации, так как дошкольный возраст является наиболее благоприятным периодом для формирования любознательности и приобретения первых навыков, проб трудовой деятельности в доступных видах детской деятельности (игровой, художественно-творческой, социально-коммуникативной).

Изучая «историю проблемы ранней профориентации, следует отметить, что профессиональную ориентацию подрастающего поколения как потребность общества и как педагогическую проблему рассматривали в связи с анализом исторического процесса развития производственных отношений, разделения труда, возникновением профессий на различных этапах и в

различных социально-экономических формациях следующие авторы»: Ф. Гальтон., А.В. Луначарский, К. Маркс, А.С. Макаренко, Р. Оуэн, И.Г. Песталлоцци, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Энгельс» [36].

В современном мире существует разнообразный спектр профессий и с развитием общества соответственно появляются новые виды профессий. Определиться с выбором – нелегкая задача даже для подростка, требующая умения разобраться в себе: знать свои плюсы и минусы, реально оценивая свои физические и умственные возможности, быть готовым постоянно усваивать новые объемы знаний [18].

Данные задачи поможет решить грамотно и вовремя проводимая профориентационная работа, начиная с детского сада и на протяжении всего времени обучения на следующих образовательных ступенях.

«У детей уже в дошкольном возрасте формируется система знаний о профессиях, интерес и отношение к определенным видам деятельности в зависимости от их способностей, психологических особенностей, темперамента и характера, от воспитания ребенка и привития ему ценности труда. Чем больше дошкольник получит информации и чем разнообразнее она будет, тем легче ему будет сделать в будущем свой определяющий выбор, который поможет ему успешно социализироваться в жизни. Именно для этого уже в дошкольном возрасте необходимо развить у него веру в свои силы, поддержать его инициативу в любых начинаниях: в творчестве, спорте, технике. Разнообразие умений и навыков, приобретенных ребенком в детстве, позволит ему адекватно оценивать свои возможности в старшем возрасте, что поможет правильно сориентироваться в выборе профессии» [40].

Что же такое «профессиональная ориентация» (профориентация, выбор профессии, ориентация на профессию, профессиональное самоопределение)? «Профориентация» появилось в результате слияния двух слов из разных языков: латинского *profession* (род занятий) и французского *orientation* (установка).

«Понятие «профориентация» кажется понятным каждому, кто ознакомился с ним даже в первый раз – это ориентация на ту или иную профессию. Примерно такие же определения даются и в методических пособиях, где профориентацию рассматривают как оказание помощи молодым людям в выборе профессии. Кроме того, под профориентацией нередко понимают систему мероприятий, помогающих человеку, вступающему в жизнь, научно и обосновано выбрать профессию» [19, 55-59].

«Это комплекс действий для выявления у индивида склонностей и талантов к определенным видам профессиональной деятельности, а также система действий, направленных на помощь в выборе карьерного пути людям всех возрастов» [41].

«Понятие «профессиональная ориентация» тесно связано с образованием и в частности с обучением, потому что в итоге обучения люди могут получить возможности воплотить свои первоначальные идеи, интересы, способности в выбранной профессиональной деятельности. Ориентация на подготовку человека к будущему, на профессиональное развитие и самоопределение выступает, как обязательный фактор обеспечения опережающей функции образования, в отношении к производственной деятельности и ускоряющимся переменам ее технологии, формам организации» [42].

«Профориентация – система подготовки человека к свободному, самостоятельному выбору или перемене профессии с учетом его склонностей, интересов, возможностей, имеющихся общественных потребностей, перспектив развития, а также с учетом необходимости полноценного распределения трудовых ресурсов в интересах хозяйства страны, отдельной отрасли, экономического региона» [46].

В современном обществе профессиональная ориентация представляет собой процесс динамического согласования «человека с профессией».

В современных исследованиях (Е.А. Алябьева, В.П. Кондрашов, В.Т. Потапова, Т.А. Шорыгина) [19, 34, 53], «касающихся дошкольного

образования, акценты ставятся на разработке таких понятий, как «ранняя профессиональная ориентация», «профессиональная деятельность взрослых», «профессиональное самоопределение», «допрофессиональный онтогенез», «ранние профессиональные устремления дошкольника», «профессиональный интерес дошкольника», «профессиональная направленность личности дошкольника», «профориентационные сюжетно-ролевые игры».

По мнению ученых, к выбору будущей профессии нужно начинать готовить ребенка с дошкольного возраста. Ему необходимо знать, кем работают его родители или работали бабушки и дедушки, познакомить со спецификой различных профессий, а также интересоваться, кем он хочет стать, когда вырастет. Чем больше ребенок впитает информации и чем более разнообразна и богата она будет, тем легче ему будет сделать в будущем свой решающий выбор, который определит его жизнь» [25].

«Ранняя профориентация – это новое направление в психологии и педагогике, целью которого является развитие эмоционального отношения ребенка к профессиональному миру, возможность проявить свои силы и возможности в различных видах деятельности и профессий. Получая такие знания, у ребенка формируется навык труда, складывается уважительное отношение к труду взрослых разных профессий, расширяется его кругозор, способствует раннему проявлению у ребенка интересов и склонностей к конкретной профессии» [27].

В педагогической науке разработаны теории и методики трудового воспитания, ознакомления детей с профессиями и видами труда, формирования у них ценностного отношения к труду, к человеку-труженику. А.В. Батовой конкретизировано содержание представлений о профессиях, которое должно быть сформировано в старшем дошкольном возрасте [6].

Ранее профессиональное ориентирование дошкольников представляет для педагогов и психологов широкое, новое, актуальное поле деятельности.

В.П. Кондрашовым «определены условия формирования у дошкольников представлений о мире профессий в игровой деятельности

разработана модель ранней профессиональной ориентации дошкольников, раскрывающая последовательные этапы становления у ребенка образа «Я-Профессионал», программа для ДООУ «Мир профессий», основой которой выступает организация с детьми профориентационных сюжетно-ролевых игр» [19]. Формирование у дошкольников представлений о профессиях посредством сюжетных игр в методическом аспекте изучалось В. Федоренко.

Н.Н. Захаров выделил следующие «задачи профориентации дошкольников: ознакомить детей с профессиями, в соответствии с возрастными особенностями привить любовь к труду, сформировать интерес к труду и основные трудовые навыки некоторых сферах труда» [17].

Е.А. Климов рассматривает «профессиональное самоопределение в качестве одного из важнейших проявлений психического развития человека, как процесс его включения в профессиональное сообщество и более широко – в социальное сообщество. Поэтому каждая стадия профессионального становления личности является уникальной и значимой. Психолог утверждает, что профессионального становления человека происходит в течение всей жизни. Таким образом, профессиональное становление личности начинается со стадии первичной оптации (или стадии до профессионального развития), т.е. развития конкретно-наглядных представлений о мире профессий» [18].

Исследователи рассматривают в неразрывной взаимосвязи формирование представлений детей о труде и воспитание у них эмоционально-ценностного отношения к труду, к человеку-труженику. Предметом исследований многих ученых выступило воспитание у дошкольников уважительного отношения к труду взрослых: «взрослый как носитель творческого начала (О.В. Дыбина), трудолюбия (Д.А. Шингаркина), образец трудовой активности (Т.И. Тарабарина) [14, 28, 52], субъект общественно значимого труда (В.И. Логинова)». Вопросы организации ранней профориентации дошкольников в детском саду практически проработаны в ряде методических изданий: (Е.А. Алябьева, А.Н. Дидович,

М.В. Крулехт, А.А. Крулехт, Е.А. Сосновский, Е. Шаламова, Т.А. Шорыгина) [2, 26, 53].

В процессе ознакомления дошкольников с профессиями взрослых педагоги применяют различные подходы. В частности, подход С.А. Козловой [22], А.Ш. Шахмановой [51], направленный на знакомство детей с тружениками, с их отношением к труду, формирование представлений о профессиях как ответе на потребности людей, и подход М.В. Крулехт, А.А. Крулехт, В.И. Логиновой, направленный на формирование у детей представлений о содержании труда, о продуктах деятельности людей различных профессий, на воспитание уважения к труду взрослых.

Одной из содержательных линий педагогической работы в соответствии с ФГОС ДО это формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества (ФГОС 2.6) [48]. Реализация данного направления работы невозможна без включения ребенка в систему раннего профориентирования. Тенденции развития современного образования требуют от ребенка умения делать выбор уже в дошкольном возрасте.

«Вооружение каждого ребенка такими знаниями и тем широким образованием, которое откроет перед ним все дороги, является непременным условием всестороннего развития человека» – по мнению Н.К. Крупской, А.В. Луначарского, А.С. Макаренко. Именно они были в России первыми авторами, которые придавали значимость проблемы профессиональной ориентации в период допрофессиональной подготовки.

«Более общая проблема ознакомления детей дошкольного возраста со взрослым человеком и воспитания отношения к нему, в том числе и к труду взрослых, в течение почти сорока лет (40-е-80-е г.г.) была предметом исследований многих ученых (В.И. Логинова [28], В.Г. Нечаева, А.Ш. Шахманова) [53].

Если ребенка дошкольного возраста ориентировать на явления общественной жизни, включать информацию о людях труда и их трудовой деятельности, имитировать эту деятельность, то тем самым можно создать

условия для эффективного формирования образа мира профессий в сознании ребенка, в этом и заключалась главная гипотеза этих исследований» [37].

«С.А. Козлова отмечала, что на основе подобных первичных представлений возможно формировать более сложные представления о том, что разные виды труда позволяют обеспечивать разные потребности людей. Каждый человек мечтает обрести в жизни любое дело, доставляющее радость ему самому и приносящее пользу людям. Такие представления позволяют сформировать отношение к конкретным людям, представителям той или иной профессии, бережное отношение к результатам их труда. Освоение детьми такого обобщения дает возможность при последующей работе каждый новый вид профессии взрослых рассматривать с этих позиций и воспитывать правильное отношение к работе и к людям, ее исполняющим» [22]. «Поэтому так важно знакомить детей с трудом взрослых, рассказывать о тех качествах характера, которые требует та или иная профессия. И начинать воспитывать эти качества лучше с детских лет. Нередко дети идут по стопам своих родителей и наследуют их профессии» [29].

«В.Г. Нечаева обращала внимание, что содержание представлений о той или иной профессии доводится до сознания детей с помощью грамотного сочетания приемов, которыми пользуется воспитатель для построения системы работы по ознакомлению детей с профессиональной деятельностью взрослого» [12]. Она считала, что, «наиболее доходчивыми и убедительными живые образы, подлинный пример труда взрослых. Жизненная наглядность (наблюдения, экскурсии) обеспечивают максимальную действенность приобретаемых представлений детьми. Наглядное воспринятое требует интерпретации. В процессе дальнейших бесед, посредством рассказов воспитателя уточняются, закрепляются, дополняются сведения, полученные вовремя проведения различных форм детской деятельности» [13].

По мнению Е. Гинзберга [27], «процесс профессионального выбора связывает с эмоциональным и интеллектуальным развитием ребенка, проходящим по трем стадиям:

- воображаемый период (4-11 лет);
- период проб и попыток (11-17 лет);
- реалистичный период (17-21 год)».

Е.А. Климов в своих исследованиях, рассматривает «понятие «профессиональное самоопределение» и дает характеристику допрофессионального онтогенеза человека как субъекта труда. Согласно его теории, игра в возрасте от 3 до 6-8 лет рассматривается как способ овладения «основными смыслами» человеческой деятельности, а также как первое знакомство с конкретными профессиями (игры в повара, машиниста, полицейского)» [18].

«Развитие качеств личности, важных для будущей профессиональной деятельности, не происходит спонтанно, а требует специальных педагогических усилий, организации трудовой деятельности ребенка, доступной его возрасту» [20]. Е.А. Климов в своих работах также доказал, что с дошкольниками уже должна организовываться не только игра, но и доступные формы труда по самообслуживанию.

В.П. Кондрашов «обосновал понятие ранней профессиональной ориентации дошкольника через составляющую «образа Я». Определил условия, способы и средства формирования представлений о мире профессий у дошкольников, развития профессиональных устремлений ребенка, с опорой на ведущий вид деятельности данного возраста – игру» [19].

«Зарубежные педагоги-теоретики рассматривали профориентацию с учетом пригодности человека к той или иной профессии. Анализ подходов к проблемам профориентации и самоопределения вскрывает разнообразие исторически сложившихся педагогических теорий («структурные теории», «мотивационные теории», концепция свободного развития личности) и направлений: «диагностическое», «воспитательное», «самореализации» (Д. Дьюи), неопрагматической педагогики (Д. Манн, Ф. Ньюмен). Дети подразделяются на группы, «потоки» в зависимости от показателя коэффициента умственной одаренности» [3].

«Развитием периодов, этапов жизни индивидуума можно руководить частично с помощью содействия процессу становления способностей и интересов, частично – оказывая ему помощь в познании реальной действительности и развитии концепции своего «Я» – по мнению Д. Сьюпера» [45]. Формирование профессиональных устремлений – это, по существу, процесс развития и утверждения этой концепции». Современный социум предполагает, что ребенок будет владеть не только знаниями о профессиях, но и умениями выполнять элементарные трудовые действия, соответствующих той или иной профессии, освоенных в специально созданных игровых профессиональных «пробах». Такие игровые профессиональные «пробы» служат выявлению эмоционального отношения к профессиям, что является составной профессионального ориентирования.

В основу профессиональных проб положена идея профессора С. Фукуямы (Япония), согласно которой «профессиональная проба выступает наиболее важным этапом в области профессиональной ориентации, так как в процессе ее выполнения обучающийся приобретает опыт той профессиональной деятельности, которую он собирается выбрать или уже выбрал, и пытается определить, соответствует ли характер данной деятельности его способностям и умениям» [49].

В каком возрасте ребенок может выбрать для себя кем стать? Обычно вопрос о профессиональном самоопределении начинает возникать только в старших классах в связи с необходимостью выбрать ребенку сферу дальнейшего образования. Однако к этому его можно готовить уже с детского сада.

Работа по раннему профориентированию в дошкольной образовательной организации преимущественно имеет информационную основу (общее знакомство с миром профессий) [5, 8, 9, 10], а также не исключает совместного обсуждения мечты и опыта ребенка, приобретенного им в каких-то видах трудовой деятельности (при самообслуживании или

выполнении посильного труда), а также организации условий для приобретения первоначальных трудовых умений [50].

Именно дошкольная образовательная организации является первой ступенью, основной платформой, где сформировать системные знания ребенка о профессиональной деятельности взрослых с целью дальнейшего проектирования профиля его возможной профессиональной и трудовой сферы, но и на практике освоить основные профессиональные функции через доступные виды деятельности для этого возраста.

«Ранняя профориентация позволит развить интерес ребенка и сформировать отношение к профессиональному миру в доступных видах деятельности. Участие в общественном труде, в решении повседневных дел, желание трудиться, приобретение личного трудового опыта – все это психологически подготавливает ребенка к созидательному труду. Дошкольный возраст наиболее благоприятен для педагогического воздействия» [30].

Актуальным средством для формирования предпосылок раннего профориентирования детей дошкольного возраста являются сюжетно-дидактические игры, где на практике дошкольник приобщается к социальному миру взрослых людей. «Понимание профессионального труда взрослых, формирование самых элементарных представлений о профессиях, скорее даже зачатков их, возможно в процессе сюжетно-дидактической игры. В таких играх имитируются сюжеты, ситуации, элементы профессиональной среды, социальные и профессиональные стереотипы, модели профессионального поведения» [11], приобретаются элементарные практические умения. Эти аспекты раскрывали в своих работах А.В. Запорожец, Е.В. Зворыгина, Т.А. Маркова, Д.В. Менджерицкая и подтверждали практические работники [15, 21, 23, 24, 35].

На современном этапе исследованиями по использованию сюжетно-дидактических игр в ранней профориентации дошкольников занимались А.А. Смоленцева, А. Федотова. Как отмечает А.А. Смоленцева,

отличительной особенностью данного вида игр является развернутый сюжет, включающий разнообразные роли. В то же время данным играм присущи черты дидактических игр [43].

«На наличие в дидактической игре двух начал – учебного (познавательного) и игрового (занимательного) – указывают и другие исследователи. Так, А.К. Бондаренко отмечает, что в отличие от традиционного учебного занятия в дидактической игре «воспитатель одновременно является и учителем, и участником игры. Он учит и играет, а дети, играя, учатся» [7]. В.Н. Аванесова подчеркивает, «что дидактическая игра предполагает «игровой характер взаимоотношений между педагогом и детьми», при исчезновении которого «дидактическая игра перестает быть сама собой» [1].

«Проведенный анализ психолого-педагогических источников позволяет заключить, что сюжетно-дидактическая игра может рассматриваться как специфический вид детской деятельности, как форма организации педагогического процесса, как средство и как метод воспитания и обучения. Изучение сущностных особенностей сюжетно-дидактической игры позволяет отличать ее как форму от занятий, как метод от дидактических упражнений, как вид деятельности от сюжетно-ролевой игры» [46].

«Сюжетно-дидактическая игра имеет определенную структуру, характеризующую ее как деятельность специфическую, полноценную и достаточно содержательную, увлекательную, интересную и полезную для развития ребенка. Сюжетно-дидактическая игра в силу своих сущностных характеристик, особенностей структурных элементов, имеет высокий развивающий потенциал и может быть эффективно использована в процессе раннего профориентирования в детском саду» [32].

В свете глобализации, информатизации, технологизации современного мира на смену старым невостребованным профессиям приходят новые. И современное поколение детей должно иметь представления, как о профессиях прошлого, так овладеть знаниями и предпосылками новых. На

сегодняшний день существующие профессионально ориентированные площадки такие как: детский технопарк «Кванториум», проект для дошкольников «Профи-дебют», чемпионаты для подрастающего поколения «Молодые профессионалы» (WorldSkills Russia) – уже сегодня способствуют проявлению интереса к техническому творчеству, включиться в проектную деятельность, развить изобретательское мышление, проявить исследовательские навыки, что способствует раннему профориентированию.

Соответственно, каждому ребенку необходимо предоставить возможность получить знания и опыт по максимально широкому спектру направлений, чтобы в дальнейшем он смог осознанно подойти к выбору профессии, а значит быть востребованным в профессиональном мире.

Одной из современных и доступных форм погружения детей от 6 лет до 9 в мир новых профессий является чемпионат «KidSkills», проводимый в городе Москва. «KidSkills» – это конкурс, в ходе подготовки которого формируются актуальные для дошкольников и младших школьников знания, умения и навыки. Данный проект стартовал в 2018 году. Соревнования проводились по 5 компетенциям: аэрокосмическая инженерия, графический дизайн, кулинарное дело, прототипирование, сити-фермерство. В 2019 году Чемпионат «KidSkills» затронул уже 10 компетенций: сити-фермерство, инженерия космических систем, графический дизайн, изготовление прототипов, кулинарное дело, мультимедийная журналистика, эксплуатация беспилотных авиационных систем, мобильная робототехника, технология разработки виртуальной и дополненной реальности (VR/AR), электроника. В ходе подготовки и реализации чемпионата, каждый ребенок осваивает интересный для него навык и знакомится с профессиями будущего, что дает возможность ребенку определить свои предпочтения в выборе будущей профессии. Подготовка участников – это целенаправленная работа. Непосредственная подготовка участников конкурса происходит и в стенах детского сада, так как именно там дошкольник приобретает первые знания о профессии, приобретает умения и навыки, через практический опыт

осваивает первые пробы профессиональной деятельности, где формируются основные компетенции, способствующие успешной адаптации ребенка в социуме в будущем.

С учетом стратегии социально-экономического развития Самарской области до 2030 г., разработанной в соответствии с Федеральным законом от 28.06.2014 № 172-ФЗ «О стратегическом планировании в Российской Федерации», на сегодняшний день определены базовые кластеры профессий: «Автомобильный кластер»; «Аэрокосмический кластер»; «Кластер нефтедобычи и нефтепереработки»; «Химический кластер».

А также определили с учетом стратегии социально-экономического развития Самарской области перспективные кластеры: «Агроиндустриальный кластер»; «Транспортно-логистический кластер»; «Туристско-рекреационный кластер»; «Кластер информационно-коммуникационных технологий»; «Медицинско-фармацевтический кластер»; «Инженерно-технический кластер».

На основании данной информации мы убедились в актуальности и необходимости ранней профориентации детей и определили для себя профессии, востребованные в будущем для подрастающего поколения воспитанников, которые вошли в сюжетно-дидактические игры.

1.2 Характеристика сюжетно-дидактических игр как средства профориентирования детей 6-7 лет

Одной из важнейших составляющих процесса социализации ребенка является его профессиональное самоопределение – процесс сознательного и самостоятельного выбора своего профессионального пути.

Все проводимые ранее исследования говорят о том, что допрофессиональное самоопределение начинается с дошкольного возраста посредством игровой, познавательно-исследовательской деятельности, как

ведущих в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования.

Организация работы по раннему профориентированию дошкольников в ДОО осуществляется методом погружения ребенка в различные группы профессий, создавая, таким образом, модель ближайшего профессионального окружения дошкольника, в которой он приобретает навык устанавливать социальные связи и отношения, осваивает первичный опыт различных видов труда.

«Раннее начало подготовки ребенка к выбору будущей профессии заключается не в навязывании ребенку того, кем он должен стать, по мнению взрослых, а в том, чтобы познакомить ребенка с различными видами труда и групп профессий, удовлетворить индивидуальные интересы каждого ребенка, дать возможность, используя межпредметные связи стимулировать интересы и способности ребенка, сфере работы с инструментами, различными материалами, механизмами. Чем шире опыт ребенка в различных видах труда, чем больше разных умений и навыков приобретет он в детстве (планировать деятельность, выполнять простейшие трудовые операции по плану, по алгоритму, доводить начатое дело до конца, взаимодействовать с партнерами, оказывать помощь, ценить результаты своего и чужого труда), тем лучше он будет знать, и оценивать свои возможности в более старшем возрасте» [16].

Реализация работы в дошкольном учреждении направленная на раннее профориентирование дошкольников, включает формирование эмоционально-положительных установок к миру профессий, представлений о труде взрослых с учетом особенностей профессионально-трудовой деятельности взрослых (с учетом района, региона), через организацию развивающей предметно – пространственной среды и включение детей в сюжетно-дидактические игры с вариативными производственными сюжетами.

«То, что ребенок испытывает через игру и взаимодействие в целенаправленной деятельности со взрослым в дошкольном детстве,

закладывается в долговременную память через произвольное восприятие и яркие эмоции, и может быть извлечено из памяти на протяжении всей жизни, как одно из самых ярких и приятных воспоминаний. На этом и основывается утверждение о необходимости раннего ознакомления детей с профессиями взрослых, а значит и раннего профориентирования» [39].

«Большое значение в формировании образа мира ребенка имеет игра. Именно в игре закладываются первые основы профессиональной деятельности, но закладываются только, как возможности принимать на себя разные профессиональные роли. Образно говоря, детская игра – это первый профориентатор ребенка. В игре ребенок учится возможности быть, ... быть капитаном, врачом, по мнению А.Г. Асмолова» [4].

«Игра – один из видов человеческой деятельности. Как сложное и интересное жизненное явление привлекает внимание богатой палитрой разнообразных чувств и переживаний играющих, их увлеченностью. Принято называть игру «спутником детства». У детей дошкольного возраста она составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность, тесно переплетаясь и трудом, и учением. Многие серьезные дела у ребенка приобретают форму игры. В нее вовлекаются все стороны личности: ребенок двигается, говорит, воспринимает, думает; в процессе игры активно работает его воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления. По утверждению К.Д. Ушинского, в игре ребенок «живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни...». В силу этого игра выступает как мощное средство воспитания» [39].

Игры детей отличаются большим разнообразием. Наибольшее распространение в педагогике имеет деление игр на две большие группы: творческие игры и игры с правилами. В группу творческих игр входит сюжетно-ролевые игры. В группу игр с готовым содержанием и правилами – дидактические игры, в которых развивается, прежде всего, умственная деятельность детей, расширяются их знания [38].

Каждому виду игры свойственны свои специфические черты: наличие цели, мотивов, средств реализации, планомерных действий, результата.

«Игра – это свободная и самостоятельная деятельность, возникающая по личной инициативе ребенка, отличающаяся активным творческим характером, высокой эмоциональной насыщенностью. Основным мотивом игры ребенка является «переживание значимых для него сторон действительности» [42].

В игре находит свое отражение трудовая деятельность людей.

«Игра – дитя труда, который предшествует ей во времени», – писал Г.В. Плеханов [33].

На «ранних ступенях развития человечества, когда уровень производственных сил был еще низок и основными способами добывания средств к существованию являлись собирательство и охота, дети становились полноправными членами общества. Появление более сложных орудий труда вызывает необходимость в специальной подготовке детей к трудовой деятельности. Взрослые создают для детей облегченные и уменьшенные в размерах разнообразные орудия труда (лук, копье, аркан, удочки). Возникают игры - упражнения, в которых дети овладевают необходимыми навыками и умениями их использования. Деятельность их при этом весьма близка к деятельности взрослых (из маленького лука можно убить маленького зверя, удочкой поймать рыбу)» [33]

«Последующее усложнение условий и орудий труда меняет положение детей в обществе. Дети не могут уже принимать непосредственное участие в производительном труде взрослых. Все большее количество орудий труда уже не может быть создано в уменьшенном размере. Появляется изобразительная игрушка, сохраняющая внешнее сходство с орудиями труда. С ней можно лишь изображать какие – либо действия. Так и возникает сюжетно-ролевая игра, в которой дети удовлетворяют свое стремление к совместной жизни со взрослым. В сюжетно-ролевой игре дети воспроизводят

в основных чертах социальные отношения и трудовую деятельность взрослых» [33].

«Сюжетно-ролевая игра по своему характеру – деятельность отражательная. Основная ее особенность – наличие воображаемой ситуации, которая складывается из сюжета и ролей, которые принимают на себя дети в ходе игры, включает своеобразное использование вещей и предметов. В сюжете раскрывается содержание игры – характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий. Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры» [38]. В сюжете дети используют два вида действий: оперативные и изобразительные – «как будто».

Наряду с игрушками в игру включаются разнообразные вещи, при этом им придается воображаемое, игровое значение.

Одной из разновидностей игр с готовым содержанием и правилами является дидактическая игра. Основная задача – умственное развитие ребенка. Существенным элементом дидактической игры являются правила. «Между игровым замыслом, игровыми действиями и правилами существует тесная взаимосвязь. Игровой замысел определяет характер игровых действий. Наличие правил помогает осуществить игровые действия и решить игровую задачу. Таким образом, ребенок в игре учится непреднамеренно» [47].

Дидактическая игра способствует упражнению детей в применении знаний, более глубокому их усвоению. По характеру используемого материала дидактические игры условно делятся на игры с предметами, настольно-печатные, словесные.

Проблемы использования дидактических игр в образовательном процессе изучали А. Макаренко, В. Сухомлинский, В. Яковлев; а также психологи – Л.С. Выготский, Д. Б. Эльконин.

«Сюжетно-дидактические игры разрабатывались А.А. Смоленцевой. В такой игре должен быть развернутый сюжет, включающий разнообразные роли, и не обязательно с математическим содержанием, но определенные

игровые задачи должны решаться непосредственно на основе усвоенных математических знаний и предлагаться ребенку в виде игровых правил» [44].

«В отечественной и зарубежной психолого-педагогической литературе сюжетно-дидактические игры рассматриваются в связи с деятельностью, у которой в комплекте: цель, мотив, средства. В некоторых случаях можно отметить и результат. Цель игры, в основном, намеренно не ставит ни ребенок, ни взрослый. Ведь цель сливается с мотивом игры, побуждая, направляя неудержимое стремление детей на игру. Удивительным потоком представлений сюжетно-дидактические игры направляют детей к познанию и деятельному участию в жизни и труде взрослых. Поэтому педагог должен сориентироваться на применение сюжетно-дидактических игр во время занятий. В сюжетно-дидактических играх дети отражают жизнь взрослых, получая возможности для активного действия» [31].

Такие игры – как деятельность с общественным характером, отражают и изменчивость, поэтому осуществляются комплексными действиями, чем и становится интересней.

Важно направлять игру детей, сохранять самостоятельный и творческий характер игры с использованием косвенных методов. Например, в игре в «Почту» можно спросить, почему нет тех или иных газет, или как лучше упаковать сумку почтальона, расположить периодическую печать, в каких местах разгружается корреспонденция, как организовать сортировку и как нужно их пересчитывать. Воображаемая ситуация, преобразует предметную деятельность ребенка в игровую с помощью дидактического материала.

В игре с развернутым сюжетом, происходит и постепенное усложнение и по содержанию, и по структуре, где отдельные игровые задачи решаются на основе усвоенных знаний и даются детям в виде игровых правил. В такой игре уместны и разнообразные роли, в которых дошкольники, играя в профессии взрослых, приходят к пониманию смысла труда и воспроизводят его. Дети одновременно учатся точному выполнению правил и профессиональных действий в бытовой обстановке [32].

Таким образом, игра является основным средством формирования у детей старшего дошкольного возраста представлений о профессиях взрослых, что является основой раннего профориентирования. Подготовка к играм в профессии идет везде, где только ребенок может ознакомиться с теми или иными качествами специальностей, накопить необходимый объем информации, пусть даже минимальный, но исходя из которого, можно воссоздать в игре отдаленное подобие данного вида человеческой жизнедеятельности.

На сегодняшний день, актуальным, но недостаточно широко используемым средством в ДОО для формирования предпосылок раннего профориентирования детей старшего дошкольного возраста являются сюжетно-дидактические игры.

В современном мире на смену многих не актуальных на сегодняшний день профессий пришло много новых, порой мало известных даже для взрослого контингента. Современные профессии, которые только начинают «свой жизненный путь» будут востребованными в будущем. Сейчас именно то время, когда современные дошкольники должны иметь представления о новых профессиях за счет введения их в арсенал детского сада. При использовании сюжетно-дидактических игр учитывается специфика региона, ведь именно кластерный характер позволит современному дошкольнику приобщиться к востребованным специальностям своего региона.

Так что же такое сюжетно-дидактическая игра и в чем ее существенное отличие от других: сюжетно-ролевой, дидактической?

По мнению Д.Б. Эльконина [54], «роль – это основа сюжетно-ролевой игры. Ролевые действия осуществляются в соответствии с правилами, которые отражают «логику реального действия и реальных отношений». С развитием игровой деятельности правила поведения для детей старшего дошкольного возраста становятся ядром роли. Эти теоретические положения необходимо учитывать при использовании сюжетно-ролевой игры или отдельных ее элементов в организации процесса обучения. Их недооценка

может привести к разрушению игры. Следовательно, необходимо вновь вернуться к дидактической игре.

Анализ дидактических игр, рекомендуемых для детских садов, показывает, что они значительно различаются по форме и содержанию. В играх, не имеющих определенного сюжета, более отчетливо выражены игровые действия и правила. Основу сюжетной игры составляет фабула событий, для воспроизведения которых между детьми распределяют роли. Очевидно, что сюжет и ролевое взаимодействие сближают дидактическую игру с сюжетно-ролевой [44].

Таким образом, с одной стороны, дидактическая игра приближается к сюжетно-ролевой, так как здесь используются ее основные структурные компоненты (сюжет и роль), но с другой не совпадает с ней, т.к. недостаточно разработана форма ее включения в дидактическую задачу занятия. В результате обучающая цель преобладает над игровой, что не позволяет в полную силу осуществить собственно игру, развернуть сюжет, ролевое поведение детей.

В исследованиях А.А. Смоленцевой «развита идея использования обучающих сюжетно-дидактической игры в работе с дошкольниками. Автор считает, что такую игру можно использовать для развития познавательных способностей детей и активизации их игровой деятельности в свободное время. В ее исследовании сюжетно-дидактическая игра построена таким образом, что в нее скрупулезно вписаны математические (те или иные) операции измерения и счета, которые выполняются как ролевые действия. И в отличие от аналогичной сюжетно-ролевой игры они не бывают условными, свернутыми, символическими. Воспитатель контролирует процесс, чтобы операции измерения производились тщательно, как того требует математическое познание. Именно поэтому исследователь относит эти игры к разряду обучающих сюжетно-дидактических игр. Учитывая специфику таких игр, взрослый их организует, подготавливает, контролирует, специально разрабатывает учебно-игровые диалоги. Сюжетно-дидактические

игры оказывают двустороннее влияние на детей: на развитие умений, навыков в определенной области и активизацию игровой деятельности в целом» [44].

«Сюжетно-дидактическая игра – это игра, сочетающая в себе сюжетно-ролевою и дидактическую игру. Это некий вид игры, где имеется развернутый сюжет, включающий разнообразные роли, что присуще сюжетно-ролевой игре, и где решаются определенные обучающие, дидактические задачи, на основе усвоенных ранее знаний, и предлагающиеся ребенку в виде игровых действий и правил» [29].

«Следует отметить, что отличием от сюжетно-дидактической игры, в сюжетно-ролевой игре является наличие воображаемой ситуации. Ребенок начинает действовать в мысленной, а не видимой ситуации: действие определяется мыслью, а не вещью. Однако мысль в игре еще нуждается в опоре, поэтому часто одна вещь заменяется другой (палочка заменяет ложку), которая позволяет осуществить требуемое по смыслу действие» [47].

В сюжетно-дидактической же игре ситуация игры максимально приближена к реальной. Помимо решения дидактической задачи, через сюжетную линию ребенок погружается в игровой процесс, где он, соблюдая правила игры, выполняет характерные трудовые действия с предметами, инструментами, осваивает их, приобретает опыт, получает результат. При этом формируются межличностные взаимоотношения в группе детей и со взрослым. Игровая ситуация строится таким образом, чтобы ребенок и педагог являлись совместными участниками игровой ситуации на начальном этапе. В дальнейшем ребенку предоставляется возможность выступать организатором игры, а роль педагога отходит на второстепенный план. Поскольку при достаточно активном руководстве педагога и при пассивной позиции детей сюжетно-дидактическая игра перестанет нести в себе обучающий эффект.

«Сюжетно-дидактическая игра – это игра, в которой дети, играя в различные профессии, обыгрывая проблемные ситуации, постигают смысл

труда и воспроизводят трудовую деятельность взрослых и одновременно учатся точному выполнению» игровых правил. У нее имеется своя структура, то есть основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Основными структурными элементами являются: дидактическая задача, игровые действия и правила. [47].

Так же сюжетно-дидактическая игра имеет деятельностно-творческий характер. В процессе сюжетно-дидактической игры ребенок не только усваивает элементарные трудовые умения и навыки, но и познают физические свойства предметов, у него активно развивается практическое мышление, проявляет творчество. Ребенок осваивает инструменты и предметы профессиональной деятельности, учится соблюдать меры осторожности, усваивает и применяет правила безопасности. Такая игра – это отражение жизни, где появляется возможность понять полезность результата труда для окружающих людей, вовлечь детей в трудовой процесс. Создавая своими руками в ходе игры, продукты трудовой деятельности, ребенок открывает и развивает свои творческие способности, на этой основе рождается его увлеченность, иногда призвание, мечта [41].

Можно отметить, что через сюжетно-дидактическую игру поддерживается и углубляется интерес детей к разным профессиям, воспитывается уважение к труду, его значимости в жизни человека. С функциональной точки зрения ее следует рассматривать как подготовку ребенка к самоопределению в выборе будущей профессии, уточнению своих предпочтений к роду профессиональной деятельности, проявлению своих способностей, с учетом личностных характеристик. Соответственно, на сегодняшний день, сюжетно-дидактическая игра является одним из актуальных средств в работе по раннему профориентированию с детьми 6 -7 лет в условиях ДОО.

Работа по раннему профориентированию детей старшего дошкольного возраста посредством сюжетно-дидактических игр нам предполагает разработку измерительного инструментария и диагностических методик,

которые позволят нам провести оценку уровня профориентирования ребенка в мире профессий и трудовых действий, и их целесообразную включенность в образовательный процесс.

Выводы по первой главе

«Одним из ключевых направлений социально-экономического роста России на ближайшее время определена «подготовка профессиональных кадров, особенно в сфере производства» [34]. Важным условием подготовки является профориентация – «система научно обоснованных мероприятий, направленных на подготовку молодежи к выбору профессии с учетом особенностей личности и социально-экономической ситуации на рынке труда, на оказание помощи молодежи в профессиональном самоопределении и трудоустройстве». Более успешным в современном обществе становится человек, хорошо ориентирующийся на рынке труда, способный быстро овладевать востребованной профессией, новыми профессиональными функциями, а также выбирающий те виды труда, которые он способен выполнять высокопрофессионально, мастерски, качественно, т.е. в которых он имеет высокие конкурентные преимущества. В такой ситуации возникает необходимость ранней профориентации – содействия ребенку в допрофессиональном самоопределении, выборе подходящего вида труда с учетом его потребностей и возможностей, запросов и перспектив развития регионального и российского рынка труда. От того, сколь эффективной, личностно-ориентированной и практически-направленной будет ранняя профориентация в дошкольной образовательной организации, зависит, обнаружит ли дошкольник интерес, к какому-либо труду, востребованному на рынке труда, приобретет ли опыт старательного, увлеченного занятия любимым делом, получения удовольствия и удовлетворения от его результатов, сколь эффективно, с пользой для себя и общества он будет выполнять в будущем свою социальную роль труженика.

В действующем Постановлении Минтруда РФ «Об утверждении Положения о профессиональной ориентации и психологической поддержке населения в российской Федерации» от 27 сентября 1996 г. № 1 указано, что профессиональная ориентация входит в компетенцию дошкольных образовательных организаций [34]. В ФГОС ДО указано: «неотъемлемое условие всестороннего, полноценного развития ребенка, в качестве одного из целевых ориентиров дошкольного образования, определено формирование у детей первичных представлений о труде взрослых, его роли в обществе и жизни каждого человека; о видах труда, о профессиях, личностных и деловых качествах человека-труженика» [48].

Проведенный анализ исследования теоретических основ раннего профориентирования показал, что данная проблема широко рассматривалась и привлекала свое внимание, как педагогов прошлого, так и современных исследователей в области педагогической теории и практики. Эта тема не теряет своей актуальности и по настоящее время.

В исследованиях подчеркивается важная роль в формировании профориентирования детей через основной вид детской деятельности – игры.

«Опыт педагогической деятельности позволяет говорить о том, что у детей существуют трудности в восприятии трудового процесса, выделении взаимосвязей между компонентами труда. Эффективным средством являются методы показа и наблюдения, но большое количество профессий и их трудовые процессы невозможно по объективным причинам представить для наблюдения» [50]. И тогда решением проблемы являются сюжетно-дидактические игры, где в ходе единого сюжета игры ребенок решает поставленные перед ним задачи профориентационного характера, апробирует трудовые действия той или иной профессии в реальности, проявляет свои личностные качества и выявляет предпочтения к той или иной профессии».

Таким образом, использование сюжетно-дидактических игр в организации работы по ранней профориентации является эффективным средством.

Глава 2 Экспериментальная работа по раннему профориентированию детей 6-7 лет посредством сюжетно-дидактических игр

2.1 Изучение уровня сформированности профориентированности у детей 6-7 лет

Целью констатирующего этапа эксперимента являлось изучение сформированности профессиональной ориентации у детей старшего дошкольного возраста.

Экспериментальная работа проводилась в 4 корпусе МАОУ детского сада № 79 «Гусельки», г.о.Тольятти. Объектом обучения и исследования стали 24 ребенка 6-7 лет.

На основе теоретических исследований А.А. Ошкиной были определены показатели уровня ориентированности в мире профессий детей 6-7 лет и разработаны диагностические задания, представленные в таблице 1.

Таблица 1 – Диагностическая карта констатирующего эксперимента

Показатель	Диагностическое задание
1. Широта знаний о профессиях	Диагностическое задание 1. «Назови профессии»
2. Глубина знаний о профессиях	Диагностическое задание 2. «Репортаж для телевидения»
3. Действенность	Диагностическое задание 3. «Разные профессии в нашей жизни»
4. Субъективность	Диагностическое задание 4. «Кем ты хочешь стать в будущем»
5. Эмоциональность	Диагностическое задание 5. «Нравится – не нравится»
6. Направленность	Диагностическое задание 6. «Мы играем в профессии»

Диагностическое название 1 «Назови профессию».

Цель: определить уровень широты знаний о профессиях.

Ход проведения диагностического задания.

Педагог просит назвать все профессии, которые знает ребенок (или как можно больше профессий). Ответы детей заносятся в протокол. Далее ребенку предлагают рассмотреть наглядные изображения представителей разных профессий, которые ребенок не назвал, и просят назвать их. Педагог делает отметки в протоколе.

Обработка результатов.

Низкий уровень – ребенок назвал правильно самостоятельно 1-9 профессий.

Средний уровень – ребенок назвал 10-12 профессий самостоятельно, без наводящих вопросов.

Высокий уровень – ребенок назвал от 13 до 20 профессий правильно; назвал дополнительно с помощью наводящего вопроса 1-2 профессии.

Материал и оборудование: картинки с изображением профессий.

При проведении диагностического задания дети показали поверхностные знания в определении профессий. Самостоятельно назвали самые распространенные профессии: врач (доктор), учительница, повар, полицейский, парикмахер. На основе наглядного материала дети узнали и назвали такие профессии, как актер, художник, портной (швея), художник, летчик. Профессию автослесарь назвали только двое детей. Это мальчики. Ответили так потому, что «видел, как папа ремонтировал машину», «ездил с папой на станцию к знакомому», и папа «называл так дядю, который чинил машину». Девочки чаще называли профессии по гендерному признаку (учительница, воспитательница, парикмахер, тетя, которая шьет одежду). Дети не разводили понятие «портной» и «швея». Не знали специфики каждой отдельной профессии. Были получены следующие результаты: из 24 диагностируемых детей с низким уровнем было выявлено 42 % (10 человек). Выяснилось, что дети, знают и правильно

называют малое количество профессий, как правило, это самые распространенные профессии (учитель, продавец). Два ребенка не смогли назвать самостоятельно такие профессии как фермер, программист, почтальон, парикмахер, журналист. Эти дети набрали самое малое количество баллов (от 7 до 9 баллов). Основная часть диагностируемых детей (13 человек) показали средний уровень, набрав от 10 до 15,5 баллов. Высокий уровень у 1 ребенка. Он набрал 16,5 баллов из 20 возможных.

Количественные результаты по диагностическому заданию 1 представлены в таблице 2 и в приложении А.

Таблица 2 – Количественные результаты по диагностическому заданию 1 «Назови профессию»

Диагностируемая группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
100 % (24 чел.)	42 % (10 чел.)	54 % (13 чел.)	4 % (1 чел.)

При выполнении диагностического задания 1 мы выяснили, что основная часть детей имеют низкий и средний уровень, определяющий широту знаний различных профессий, что дает нам основание продолжить работу по ознакомлению детей с миром профессий.

Диагностическое задание 2 «Репортаж для телевидения».

Цель: выявить глубину представлений о профессиях у детей 6-7 лет (специфика трудовых действий названных профессий, орудиях, спецодежда, место работы, личностные качества человека присущие данной профессии).

Ход проведения диагностического задания.

Ребенку предлагают выступить с рассказом по телевизору с рассказом о профессии, про которую много знает и хочет рассказать другим. Во время рассказа педагог помогает ребенку, задавая наводящие вопросы (Как много ты знаешь об этой профессии? У него есть специальная одежда? Какие действия выполняет человек этой профессии?

Что он делает? Какие инструменты он использует в своей работе? Какую пользу он приносит? Что получает в результате своего труда? Каким должен быть (повар, учитель...).

Оценка проводилась следующим образом. За каждый правильный ответ – 1 балл, с ответ с помощью воспитателя – 0,5 балла. За использование наводящих вопросов – минус 1 балл. За дополнительную информацию данную ребенком он получает еще 1 балл.

Обработка результатов:

Низкий уровень – ребенок не может самостоятельно рассказать о профессии, имеет отрывочные знания, воспроизводимые с помощью взрослого.

Средний уровень – ребенок самостоятельно рассказывает о профессии, частично характеризует профессию с помощью дополнительных вопросов взрослого.

Высокий уровень – ребенок составляет рассказ самостоятельно и раскрывает все характеристики профессии.

По результатам проведения диагностического задания 2 были выявлены следующие результаты. С низким результатом – 62 % (15 чел.) детей, со средним уровнем – 48 % (9 человек). Детей с высоким уровнем выявлено не было.

На основе данных можно сделать вывод, что дети не имеют глубоких знаний о специфике профессии, часто подменяют понятия о трудовых действиях общими понятиями («пишет на бумажке – выписывает рецепт, смотрит в компьютер, нажимает на кнопки – работает за компьютером»). Например, Соня Д. начала свой рассказ о профессии своей мамы «бухгалтер»: «моя мама работает в магазине бухгалтером. Мама надевает на работу красивую строгую блузку и брюки, потому что в такой одежде ей удобно работать. Еще она носит очки. И ей нужен ноутбук. У нее есть специальная сумка для него. В сумке еще есть папка для бумажек, там лежат всякие документы, в которых она записывает цифры. Потом эти

документы она сдает на проверку своему директору. Мама часто звонит по телефону в разные фирмы. Она о чем-то договаривается, все это записывает, потом считает. Она должна быть очень внимательной, чтоб правильно все подсчитать. Ей нельзя ошибаться. Иногда она работает дома. И тогда мы не шумим, ей нужна тишина». В ходе рассказа были заданы уточняющие вопросы: «Твоя мама работает в магазине за прилавком или в другом месте? У нее есть специальное место?», «Какие еще инструменты использует в своей работе бухгалтер, кроме ноутбука?», «Что еще бухгалтер делает на работе? Какие действия выполняет?», «Каким должен быть бухгалтер?». Девочка составила рассказ из личного опыта, из наблюдений за своей мамой. Глубоких знаний о данной профессии Соня не показала, лишь поверхностные.

Максим Ш. начал свой рассказ о профессии полицейского с описания спецодежды и перечисления атрибутов: «У полицейского красивая форма. Она синего цвета. На ней много кармашков, есть ремень, специальная кепка, есть значок и надпись на спине. Еще он носит пистолет и рацию. А еще есть дубинка, это для опасных преступников. А еще они иногда одевают бронежилет. Я видел по телевизору. Полицейский следит за порядком. Если кто-то дерется или хочет что-то украсть в магазине, сразу вызывают полицейского. И тогда он наводит порядок. Забирает преступника в полицию. Он должен быть смелым и быстрым». Для уточнения были заданы уточняющие вопросы: «Что еще делает полицейский? Назови еще какие-нибудь действия?». Максим дополнил свой ответ: «Еще он ездит на своем автомобиле, охраняет, защищает, следит за хулиганами». «Как ты думаешь, какими еще качествами он должен обладать, помимо смелости и быстроты?». Максим ответил: «Умным, внимательным, добрым, сильным».

В основном дети при проведении задания рассказывали о профессиях, которые им наиболее знакомы (профессии родителей) или интересны, т.е. из ближнего окружения.

Алина Р. рассказала про учителя и объяснила это тем, что она скоро пойдет в школу и познакомится с учителем. «Я знаю много про учительницу. Она работает в школе. У нее есть свой класс. Учительница – это умный человек, она учит детей и делает их умными и старательными, что бы их хвалили родителям за пятерки. Учительница должна быть доброй, красивой и должна понятно объяснять, что делать детям. От нее дети узнают много нового и интересного и потом рассказывают об этом родителям. Но она ходит всегда в костюме. Стоит у доски. У нее есть специальный журнал. Много книг и тетрадей. Я ходила в школу со старшей сестрой и там все видела».

Большинство детей не имеют достаточно глубоких представлений о профессиях взрослых, особую трудность представляет выделение характерных трудовых действий, результатов труда. Это относится к профессии работника почты, водителя, программиста. Характеризуя знакомые профессии, дети недостаточно полно ориентируются в трудовых средствах, прослеживается бедность словаря, характеризующего специфику профессий.

Результаты исследования представлены в таблице 3 и в приложении А.

Таблица 3 – Количественные результаты по диагностическому заданию 2 «Репортаж для телевидения»

Диагностируемая группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
100 % (24 человека)	62 % (15 человек)	48 % (9 человек)	–

Из таблицы мы видим, что основная часть детей имеют средний и низкий уровень глубины знаний детей о профессиях взрослых.

Диагностическое задание 3. «Разные профессии в нашей жизни».

Цель: выявить уровень умения отражать знаний детей о профессиях в различных видах деятельности.

Ход проведения диагностического задания.

Педагог ведет наблюдение за детьми в самостоятельной деятельности и фиксирует те действия, в которых отражаются знания о профессиях. Наблюдение велось в ходе самостоятельной деятельности детей: изобразительной деятельности, сюжетно-ролевой игры, настольно-печатных и дидактических игры, конструировании, чтение художественной литературы, организации бесед.

В ходе наблюдения фиксируется организация самостоятельной деятельности в течение дня по профессиональной тематике. Педагог в протоколе так же фиксирует профессии, которые были отображены.

Обработка результатов.

Низкий уровень – ребенок в течение дня отражает знания о профессии в 1-5 различных видах деятельности;

средний уровень – ребенок в течение недели отражает знания о профессии в 6-10 различных видах деятельности;

высокий уровень – ребенок в течение недели отражает знания о профессии в 11-15 видах деятельности.

По результатам проведения диагностического задания 3 были получены следующие данные: низкие показатели определены у 67 % (16 человек), они набрали от 4 до 5 баллов за отражение своих знаний в различных видах деятельности в течение недели, что составило основную массу диагностируемых. Средний уровень обнаружен у 29 % (7 человек), они набрали от 6 до 10 баллов. Только один ребенок (4 %) показал высокий уровень (Соня Д.), она набрала 11 баллов. Можно сделать вывод, что дети, зная название профессии, имеют некоторые представления о ней, очень мало используют свои знания в повседневной жизни. У детей не наблюдается интерес к отражению мира профессий в собственной деятельности, не проявляется заинтересованность в организации сюжетно-ролевых, дидактических игр профессиональной направленности. Дети предпочитают игры на свободную тему, зачастую делая выбор в сторону

настольно-печатных игр. В продуктивных видах деятельности отображают чаще личностные переживания фактического характера (моя собачка, моя семья, предметные изображения, использование шаблонов разной тематики). Очень редко пользуются подручными средствами для изготовления атрибутов к игре (деньги, чтобы расплатиться в магазине или в такси, билеты в театр, на автобус и т.д.). Например, Соня Д. при организации сюжетно-ролевой игры «Магазин» изготавливала «деньги», так как была кассиром и ей нужно было сдавать сдачу покупателям». Иван Ш. для игры в «строителя» нарисовал макет будущего дома, в котором он будет жить, потому что он видел, как строят его новый дом, в который он скоро переедет со своими родителями. Саша П. проявил интерес к профессии фотографа. Свой выбор профессии он объяснил тем, что у него старший брат купил «классный» фотоаппарат, и теперь они дома много фотографируют, печатают фотографии и дарят их родственникам. Но на этом его знания о профессии закончились. Некоторые дети (Матвей П., Саша П., Ралина Р., Соня Д.) продемонстрировали интерес к профессии «ветеринар», эти дети имеют домашних питомцев, но затруднились обозначить результат труда этой профессии.

По отношению к чтению художественных произведений, использованию иллюстраций, рассматривания книг дети проявляли интерес либо незначительно, либо совсем не имеющие никакого отношения к профессиям. Зачастую книги использовались как предмет для игровой деятельности (подставка для чего либо, предмет-заместитель, либо для срисовывания объекта) Не использовали книгу или иллюстрации как источник получения информации о профессии или трудовых действиях, орудиях труда. Было выявлено, что дети к профессиональной деятельности не проявляют интереса, не определяют социальную значимость той или иной профессии, не используют знания в игровой или другой деятельности. Результаты исследования приведены в таблице 4 и в приложении А

Таблица 4 – Количественные результаты по диагностическому заданию 3 «Разные профессии в нашей жизни»

Диагностируемая группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
100 % (24 человека)	67 % (16 человек)	29 % (7 человек)	4 % (1 человек)

Из данных проведенного исследования диагностического задания 3 мы видим, что у большинства детей преобладает низкий и средний уровень умения отражать свои знания о профессиях в различных видах деятельности. И только у одного ребенка (4 %) был выявлен высокий уровень.

Диагностическое задание 4. Интервью «Кем ты хочешь стать в будущем».

Цель: выявить отношение ребенка к профессии, которой он хотел бы заниматься в будущем.

Ход проведения диагностического задания.

Педагог предлагает взять у ребенка интервью «Кем ты станешь в будущем?». Моделирует ситуацию: «Ты скоро станешь взрослым человеком. Расскажи, кем бы ты хотел стать в будущем? Почему ты выбрал именно эту профессию? Чем она тебе нравится?». В индивидуальной беседе выявляет отношение (предпочтение к определенной профессии) ребенка, задает дополнительные вопросы, выявляющие его предпочтения в мире профессий:

1. Кем ты станешь, когда вырастешь? Что ты хочешь делать?
2. Назови новые профессии (будущего), которые тебе нравятся?
3. Кем работают твои родные (папа, мама, родственники)? Назови их профессии?
4. Тебе нравятся их профессии? Почему?
5. А ты хочешь работать? (да/нет)

За каждый ответ ребенок получает 1 балл. Если ребенок затрудняется ответить самостоятельно, требуется помощь взрослого, то ребенок получает 0,5 балла.

Обработка результатов.

Низкий уровень – ребенок не дает четкого ответа с выбором своей профессии. Не назвал ни одной новой профессии. Не ориентирован в данной области. Не знает профессии близких людей.

Средний уровень – ребенок назвал свою профессию в будущем, назвал новую профессию. Не знает профессии родных, но раскрывает содержание их деятельности, высказывает свое отношение к ним.

Высокий уровень – ребенок четко поясняет, кем он хочет стать в будущем и почему, называет две-три новые профессии. Знает и называет профессии родных. Четко высказывает свое отношение к профессиям родных и труду в целом.

По результатам диагностического задания 4 получили следующие данные: из 24 диагностируемых детей низкий уровень сформированности субъективного отношения к профессии показали 17 человек (71 %); средний уровень – 7 человек (29 %), детей с высоким результатом выявлено не было.

Анализ проведенного исследования показал, что дети практически не знают и не называют новые профессии, профессии будущего. Из ранее не озвученных профессий называли «стюардесса, дизайнер, флорист, инженер, ученый». Девочки называли творческие профессии «певица, стилистка». Так же было выявлено, что некоторые дети не знают профессий своих родных, но раскрывают их содержание (папа возит людей; строит дома; ремонтирует автомобили; мама работает на компьютере; продает лекарства).

Из всех детей только 4 ребенка (17 %) дали утвердительный ответ на вопрос «А ты хочешь работать?» Один ребенок ответил «Я еще не знаю». Остальные дали отрицательный ответ – «Нет. Это же трудно», «Нет. Мне

не хочется пока», «Может быть потом». На вопрос «Кем ты хочешь стать, когда вырастешь? Что ты хочешь делать?» 8 человек (34 %) дали точный ответ, но зачастую выбор их профессий был фантазией, из разряда сказочных, мультипликационных героев или персонажей телепередач. Например, Саша П. ответил, что хочет быть супергероем и спасти людей. Карина М.: «Я буду известной телеведущей, которая рассказывает про разные страны». Можно сделать следующий вывод, что у детей не сформировано отношение к миру профессий. Дети не до конца понимают смысл профессиональной деятельности взрослых и отождествляют себя с профессией. Не придают значимости и ценности труда в жизни человека. Профессия выступает как атрибут взрослой жизни, без целевого назначения в жизни. Результаты исследования представлены в таблице 5 и в приложении А

Таблица 5 – Количественные результаты по диагностическому заданию 4 «Интервью «Кем ты хочешь стать в будущем»

Диагностируемая группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
100 % (24 человека)	71% (17 человек)	29 % (7 человек)	–

Диагностическое задание 4 выявило следующее, у большинства детей уровень сформированности предпочтения к той или иной профессии на низком (71 %) и среднем (29 %) уровнях. Детей с высоким уровнем выявлено не было.

Диагностическое задание 5 «Нравится – не нравится».

Цель: оценить уровень эмоционального отношения ребенка к разным профессиям.

Ход проведения диагностического задания.

Педагог выкладывает перед ребенком изображения профессий (20 наименований). Если ребенку профессия нравится, и он выбрал бы ее для себя – тогда можно подарить один веселый смайлик этой профессии, и

поместить грустный смайлик на ту профессию, которая не нравится и кем бы он не хотел работать в будущем. Обращаем внимание, что могут остаться профессии, которым он может ничего не дарить, т.е. продемонстрировать свое нейтральное отношение. Всего у ребенка 40 смайликов (20 веселых и 20 грустных). В итоге педагог подсчитывает количество веселых, грустных смайликов, делает вывод о положительном, отрицательном или нейтральном отношении к определенной профессии.

Низкий уровень – суммарное количества отрицательного и нейтрального отношения к профессии от 70 % до 100 %.

Средний уровень – суммарное количество отрицательного и нейтрального отношения к профессии составляет от 50 % до 70 %.

Высокий уровень – при 50 % положительного отношения к профессии.

При проведении диагностического задания были получены следующие результаты. Из перечисленных 20 профессий дети выразили свое положительное отношение и отдали свое предпочтение таким профессиям: врач и водитель – 16 человек (67 %); продавец – 15 человек (62 %); полицейский – 14 человек (58 %), художник – 13 человек (53 %). К таким профессиям, как почтальон, дворник, фермер, журналист – выразили наименьшее количество детей своего положительного отношения – 2 человека (9 %). Отрицательное отношение выразили по отношению к профессии дворника, автомеханика – 14 (58 %) и 15 (62 %) человек соответственно; фермера – 12 человек (50 %), журналист и воспитатель – 11 человек (46 %); повар, летчик – 10 человек (41 %). Нейтральное отношение выражали к таким профессиям, как почтальон – 14 человек, программист – 13 человек, журналист, фермер – 11 человек, швея – 10 человек; парикмахер, дворник, фотограф – 9 человек.

Подводя итоги обследования, мы увидели, что эмоционально-положительное отношение к профессиям в среднем проявили 36 % детей

(9 человек), отрицательное отношение выразили 31 % (7 человек) и нейтральное отношение – 33 % (8 человек).

С количественными данными исследования можно ознакомиться в таблице 6 и в приложении А

Таблица 6 – Количественные результаты по диагностическому заданию 5 «Нравится – не нравится»

Диагностируемая группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
100 % (24 человека)	38 % (9 человек)	54 % (13 человек)	8 % (2 человека)

Были получены следующие результаты, высокий уровень – 2 человека (8 %), где дети выразили свое положительное отношение к 50 % профессиям. Со средним уровнем – 13 человек (54 %), к нему отнесли детей, чей суммарный процент эмоционально отрицательного и нейтрального отношения к профессиям составил более 50 %. С низким уровнем было выявлено 9 человек (38 %) детей, чей суммарный процент эмоционально нейтрального и отрицательного отношения к профессиям составил более 70 %.

Диагностическое задание 6 «Мы играем в профессии».

Цель: выявить уровень направленности ребенка на профессии в игровой деятельности.

Ход проведения диагностического задания.

Педагог предлагает детям в свободное время поиграть в различные игры. Напоминает, что в группе имеются различные контейнеры – накопители с сюжетно-ролевыми играми (больница, парикмахерская, магазин, полиция и другие). Подсказывает, что дети могут организовать сразу несколько разных игр, и при этом играть вместе, помогая друг другу. В течение игр задает детям вопросы:

1. Почему ты решил играть в эту профессию?
2. Что ты будешь делать?

3. Зачем тебе эти инструменты? Для чего они нужны?
4. Ты будешь играть один или пригласишь в игру еще кого-нибудь?
5. А что у тебя получится, когда закончится игра? Какой будет результат?

6. Эта профессия приносит пользу? Она нужна?

Педагог ведет наблюдения за процессом игры. Делает отметки в протоколе.

Обработка результатов.

Низкий уровень – ребенок только с помощью воспитателя определяет содержание предстоящей игры, не отражает в игре впечатления как от реальной жизни, не в полной мере отображает профессиональные трудовые действия, использует орудия труда не по назначению, не знает, как ими пользоваться. Сюжет игры однообразный, в установление взаимоотношений не вступает. На вопросы либо не дает ответа, либо отвечает не по сути. Начисляется от 0 до 2 баллов.

Средний уровень – ребенок с помощью взрослого определяет содержание предстоящей игры, частично отражает в игре впечатления от реальной жизни, отображает профессиональные трудовые действия, использует орудия труда не всегда по назначению. На вопросы отвечает, но путается в ответах, меняет их, нет конкретики. Сюжет игры не отличается разнообразием. Начисляется от 3 до 4 баллов.

Высокий уровень – ребенок самостоятельно определяет содержание предстоящей игры, отражает в играх впечатления от реальной жизни, отражает профессиональные действия, применяет орудия труда, получает результат, устанавливает взаимодействие людей разных профессий. Отвечает на вопросы обоснованно. Начисляются от 5 до 7 баллов.

Результаты наблюдений за игровой деятельностью детей в сюжетно-ролевые игры «Магазин», «Парикмахерская», «Больница», «Полиция», позволили определить, что дети продемонстрировали простейшие профессиональные действия продавца, парикмахера и других. Не

использовали атрибуты и приспособления для «рабочего» места (прилавки, весы). Не устанавливали контакт с представителями других профессий, т.е. не смешивали сюжеты. Но, например, Алина Р. продемонстрировала следующие результаты в организации сюжетно-ролевой игры «Парикмахерская»: девочка самостоятельно выбрала игру, определилась со своей ролью «парикмахер», нашла себе клиентку, правильно определилась со спецодеждой и орудиями труда, организовала свое рабочее место. При выполнении роли обсуждала с клиенткой ее запрос «чтоб было много резиночек и заколка сбоку». Отобразила трудовые действия: мыла голову, расчесывала волосы, имитировала стрижку, сушила феном, украшала заколками. На вопрос «А какой результат ты получила?», Алина ответила: «Теперь у нее чистая голова и она красивая». В ходе игры Алина ответила на все вопросы. На вопрос «Откуда ты знаешь про эту профессию?», Алина ответила: «Я хожу с мамой в парикмахерскую, смотрю, как там работают». Остальные дети в большинстве самостоятельно выбирали игру, хорошо ориентировались в выборе спецодежды. Чаще затруднялись с правильным выбором орудий труда и их использования. Отображали самые элементарные трудовые действия: в игре «Магазин» устанавливали товарно-денежные отношения (отдал деньги – получил товар); в игре «Больница» врач укладывал больного на кушетку, измерял температуру, давал лекарство, после чего пациент уходил. Игра на этом заканчивалась. Дети не разворачивали сюжет, не устанавливали взаимодействия друг с другом. Не применяли в игре предметы-заместители, не организовывали свое рабочее место. Действия были однообразные и не отображали глубину знаний и заинтересованности к профессии, к игре.

Количественные результаты диагностики представлены в таблице 7 и в приложении А

Таблица 7 – Количественные результаты по диагностическому заданию 6 «Мы играем в профессии»

Диагностируемая группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
100 % (24 человека)	63 % (15 человек)	37 % (9 человек)	–

Проведя анализ по выявлению уровня профориентирования детей, мы определили, что дети в процессе выполнения заданий продемонстрировали низкую профессиональную осведомленность. Это проявляется в том, что дети не смогли последовательно описать профессиональные действия, не представляют результаты труда, а также детям очень сложно обозначить важные профессионально-личностные качества профессионала, то есть глубину знаний о профессиях дети не показали. При этом у детей присутствуют знания о разнообразии профессий, то есть широта знаний, дети называют профессии, но не всегда раскрывается их сущностная характеристика. Дети показали низкую заинтересованность в профессиях, умение отражать действительность профессий в различных видах деятельности. Проявили эмоционально-положительное отношение к узкому числу профессий, не заинтересованность и эмоционально-положительное отношение к труду в будущем в целом.

По итогам проведенного исследования в целом, высокий уровень по всем критериям не выявлено ни у одного ребенка. Средний уровень выявлено у 12 детей, что составило 50 %. К нему мы отнесли: Сою Д., Карину М., Алину Р., Леру Ш., Ралину Р., Ивана Ш., Никиту П., Катю А., Свету И., Максима Ш., Костю Х., Милану Г. Низкий уровень у остальных 12 детей (50 %). Это Максим Г., Саша П., Коля Ж., Роман А., Вова В., Даша Т., Света У., Миша Ф., Матвей П., Уля К., Женя Ц., Паша Р.

Графически количественные результаты констатирующего эксперимента представлены в таблице 8.

Таблица 8 – Количественные результаты констатирующего эксперимента

Диагностируемая группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
100 % (24 человека)	50 % (12 человек)	50 % (12 человек)	–

Из таблицы мы видим, что у детей преобладает низкий и средний уровень профориентирования по всем показателям. Отсюда можно сделать вывод, что необходимо усилить работу по раннему профориентированию.

2.2. Организация процесса раннего профориентирования у детей 6-7 лет посредством сюжетно-дидактических игр

Анализ констатирующего эксперимента показал, что у детей не сформирована направленность на мир профессий. У детей преобладает низкий и средний уровень профориентирования по всем показателям, что дало нам основание организовать работу в данном направлении посредством сюжетно-дидактических игр.

Для проведения формирующего эксперимента, мы разделили группу детей на две подгруппы: экспериментальную и контрольную, в каждой по 12 человек.

Цель формирующего эксперимента: разработать содержание и апробировать сюжетно-дидактические игры в процессе раннего профориентирования дошкольников 6-7 лет

В соответствии с гипотезой исследования была определена логика формирующего эксперимента.

В работе по профориентированию дошкольников с миром профессий мы определили подготовительно-проектировочный и действенно-практический этапы.

Рассмотрим особенности деятельности на каждом этапе работы.

В подготовительно-проектировочный этап формирующего эксперимента вошла предварительная работа по формированию знаний по ранней профориентации детей старшего дошкольного возраста в ходе разных видов деятельности: игровой, речевой, трудовой, познавательно-исследовательской, восприятия художественной литературы, элементарно-бытовой труд и самообслуживание, конструирование, изобразительной, музыкальной, подвижной деятельности.

Для реализации задач на этом этапе создали и дополнили атрибутами и пособиями центры: конструкторское бюро «Юные изобретатели», поисковая лаборатория «Экспериментаторы», игротека «Хочу все знать», туристический центр «Путешественники», проектная мастерская «От винтика до...автомобиля», мини-кондитерская «Чудеса из теста», научный центр «Школа нового времени», центр природы «Огород - круглый год», бизнес-центр «Финансы и торговля», студия творчества «Создатели красоты», книжная лавка «Книжные истории», игровой центр «Мир профессий», центр двигательной активности «Спортландия».

Работа первого этапа была спланирована следующим образом: знакомство детей с профессиями прошлого, беседа о профессиях родителей, чтение художественной литературы, организация целевых прогулок и виртуальных экскурсий, показ видеофильмов, организация сюжетных и дидактических игр, прогнозирование востребованных профессий в будущем. Первоначально мы познакомили детей с профессиями прошлых лет (кузнец, гончар, ткач и другие), так как считаем, что дошкольники должны иметь представление об историческом развитии той или иной профессии. Это позволило нам дать детям целостное представление уже о современных профессиях.

В ходе предварительной работы детьми было выполнено задание: на альбомном листе нарисовать профессию мамы и папы, затем рассказать об этой профессии. Так, в активный словарь дошкольников попали такие

названия профессий, как юрист, косметолог, флорист, диспетчер, программист и менеджер, дизайнер.

С детьми были прочитаны и проанализированы следующие литературные произведения: А. Навроцкий «О кузнецах и кузницах», Ю. Крутогоров «Скатерть-самобранка», Е. Жуковская «Ситцевая улица», Т. Фетисов «Куда спешат красные машины», Р. Кошурникова «Космонавтом быть хочу». Это дало возможность расширить представления детей о следующих профессиях: космонавт, пожарный, швея, дизайнер по тканям, кузнец, комбайнер, кондитер, зоотехник.

Следует отметить, что большинство из данных профессий дошкольники в рамках нашего города не видели в реальности. Для поддержания интереса детей была организована целевых прогулок в стенах ДОО для уточнения профессий ближайшего социума (повар, машинист по стирке белья, дворник, плотник, делопроизводитель, художник – оформитель, секретарь, бухгалтер) и виртуальных экскурсий для ознакомления с профессиями, которые трудно посетить и увидеть в реальной жизни (космонавт, пожарный, комбайнер, шахтер, пилот, модельер, фермер).

Приведем пример одной из целевых экскурсий на базе детского сада для ознакомления с профессией «повар» с использованием современных средств связи (мобильный телефон с видеозвонком). Задав детям вопрос «как, вы думаете, а что нам сегодня приготовят на обед?», выслушав предположения детей, педагог предлагает позвонить повару детского сада по видеозвонку с телефона (ноутбука) и спросить его об этом, заодно провести видео-экскурс по кухне. Повар по видеозвонку знакомится с детьми, а педагог организует выполнение типового задания «Как одет повар»: предлагает рассмотреть и назвать элементы его одежды. В процессе хода беседы с поваром, педагог уточняет, как и зачем надо одевать халат, колпак. Повар спрашивает детей: хотят ли они примерить такую же одежду, и обещает передать им детский набор спецодежды

повара. Затем повар спрашивает детей, что они знают о его труде, про что хотят узнать. Повар предлагала детям осмотреться вокруг и назвать место, где он находится, орудия труда и предметы посуды, приборы-помощники, технику, предлагается объяснить, почему они считают, что это – кухня. Повар объясняет детям: «Кухня – это мое рабочее место, где мы с помощниками готовим для вас вкусную еду». Затем дети выполняют типовое задание «Для чего это нужно повару?». Повар указывает на разные предметы посуды, с которыми работают ее помощники, предлагает детям последовательно их рассмотреть. Каждый предмет называет, а затем комментирует действия с этими предметами, уточняет, для чего он предназначен: для приготовления еды на плите, для измельчения продуктов, для разделки продуктов и прочее. Затем повар обращает внимание на чистоту и порядок на кухне, где и как размещены все предметы, на то, как одна из помощниц моет и сушит посуду, складывает ее на место, уточняет название ее профессии (посудомойщица, кухонный работник). Далее предлагает детям наблюдать, за тем как он и его помощники готовят овощной суп. Педагог комментирует их действия: какую посуду используют, какие действия выполняют, что делают вначале и далее последовательно. Обращает внимание на правила безопасности. В конце видео-экскурсии детям задаются уточняющие вопросы «Какую пользу приносит повар?» и «Каким должен быть повар?». Результатом такой экскурсии был овощной суп на обед, который они готовили совместно поваром. После экскурсии педагог провел рефлексию с детьми, выяснив, что им больше всего понравилось и запомнилось на видео – экскурсии.

Аналогичным образом были реализованы видео-экскурсии по другим профессиям (строитель, автомеханик, диспетчер службы доставки продуктов). В этом помогли родители воспитанников, имеющие данные профессии.

Так же дети ознакомились с профессией «Повар-кондитер» через просмотр презентации, виртуальной экскурсии в кондитерский цех, практическую деятельность в творческой мастерской. Хорошо зарекомендовали себя практико-ориентированные игровые образовательные ситуации, имитирующие деятельность повара-кондитера, где детям представилась возможность пробы себя в данной профессии. На первом этапах это была работа с соленым тестом, дети на практике опробовали процесс изготовления теста, далее лепка изделий: рогаликов, пирожных, печенья. Затем дети украшали свои изделия декоративными элементами и с помощью взрослого запекали в мини-печке. Таким образом, дети в реале освоили элементарные трудовые действия, использовали в работе настоящие орудия труда (ситечко для просеивания муки, миксер для замешивания теста, различную посуду, скалку для раскатывания форм, формочки, мини-печь для выпекания). Освоили правила соблюдения техник безопасности при выполнении работ, получили результат труда – красивые атрибуты для сюжетно-ролевой игры «Магазин кондитерских изделий»

Предварительно, в рамках краткосрочного проекта «На кондитерской фабрике» дети с помощью использования ИКТ ознакомились с работой различных цехов фабрики и технологией изготовления пирожных. Далее был организован мастер-класс, где детям пошагово и понятно объяснили, как приготовить пирожное. Далее в мини-кондитерской дети пробовали самостоятельно в соответствии с технологической картой делать пирожные из кондитерской крошки, а также изготавливать красочную упаковку и упаковывать пирожные. После посещения виртуальных экскурсий кондитерской фабрики и практических занятий родители воспитанников отметили всплеск интереса детей к кулинарии, дома все дети с восторгом рассказали родителям о том, чем они занимались в детском саду и продемонстрировали членам семьи свои

умения. Далее был организован конкурс семейных видеороликов по приготовлению любимого блюда дома.

«Виртуальная экскурсия в салон красоты позволила нам показать детям профессию косметолога, визажиста, парикмахера, массажиста. С дошкольниками была проведена беседа «С кем мы познакомились в салоне красоты». С помощью родителей были организованы семейные целевые экскурсии в торговый центр. Каждая семья, посетив ближайший от дома торговый центр, помогла расширить представления детей о профессии продавца, кассира, консультанта, менеджера, охранника, контролера, флориста-дизайнера, а также привлечь внимание дошкольников к трудовым действиям данных профессий. Полученные знания конкретизировались в беседе «Кто работает в торговом центре», составлению фоторепортажа детей о профессии, которая понравилась больше всех».

После серии проведенных видео и виртуальных экскурсий в группе была создана тематическая выставка с фотографиями «Твоя профессия в будущем», где каждый ребенок представил свою будущую профессию, кем он мечтает стать.

В ходе своей работы мы пополнили и разнообразили развивающую предметно-пространственную среду группового помещения.

Чтобы повысить уровень насыщенности группового пространства по ранней профориентации детей старшего дошкольного возраста были подобраны иллюстрации, репродукции картин, раскраски с профессиями в центре изобразительной деятельности; были подобраны и организованы дидактические игры с целью закрепления полученных знаний дошкольников о профессиях: «Кому принадлежит?» (на соотнесение картинок: представители профессий – оборудования), «Назови профессию» (назвать по продукту труда), «Лото», «Чья одежда?» (по картинке определить, представителю какой профессии принадлежит спецодежда), «Что за профессия?» (по картинке рассказать о профессии),

«Рассмотри и назови», «Для чего это нужно?», «Выбери, что нужно», «Оденься как повар, художник, полицейский», «Кому это нужно?», «Чего не хватает?», «Найди ошибку», «Как узнать, кто это?», «Покажи, кого назову».

Подборка познавательных видеофильмов позволила расширить представления детей о профессиях: юрист, лингвист, журналист, оператор, шахтер, диктор, корреспондент, аниматор, декоратор, кинолог, репетитор. Внимание детей привлекалось не только к трудовым действиям, но и к значимости профессии и ее результатам.

Пополнили видеотеку циклом из четырех фильмов, посвященных истории разных отраслей промышленности и сельского хозяйства: «Повелители молний» – рассказывающей об электричестве, законах термодинамики, современной энергетике; «Каменные музыканты» – об истории архитектуры и строительства; «Помощники Гефеста» – о металлургии; «Молочный Нептун» – о производстве молочных продуктов. Сделали подборку советских мультфильмов: «Кем быть?» на стихи В. Маяковского; «Доктор Айболит», «Первый урок», «Старый сапожник», «Бабушка», «Кавардак», «Сказка о чудесном докторе», «Поликлиника кота Леопольда», «Учитель», «Дядя Степа», «Степа-моряк», «Летучий корабль». Многие о профессиях дети узнали из современных мультфильмов про свинку Пеппи (что делает врач, пилот самолета, дорожник, библиотекарь, почтальон и другие). Вопросы о выборе профессии раскрываются в мультфильме «В мире профессий», где в забавной песенно-игровой форме дети узнают про работу взрослых и разнообразие специализаций. Увлекательно повествуют о тонкостях некоторых профессий любимые персонажи «Фиксики».

Помогли расширить кругозор детей о различных профессиях подборка художественной литературы о профессиях: А. Навроцкий «О кузнецах и кузницах», Т. Фетисов «Куда спешат красные машины», Р. Кошурникова «Космонавтом быть хочу», С. Михалков «Кем быть»,

Дж. Родари «Какого цвета ремесла?», «Чем пахнут ремесла?», Я. Аким «Неумейка», А. Шибарев «Почтовый ящик», В.В. Маяковский «Кем быть», «Стройка», С. Михалков «А что у вас?», Г. Сребницкий «Четыре художника», С. Баруздин «Кто построил этот дом?», М. Пожарова «Маляры», Г. Люшнин «Строители», Е. Пермяк «Мамина работа», С.Я. Маршак «Рассказ о неизвестном герое», Ю.А. Гагарин «Вижу землю».

С помощью родителей оформили альбом с фотографиями «Профессии наших родителей», по которому дети составляли сочинения и рассказывали их друг другу. Были созданы цветные напольные кубы, состоящие из 4 граней с прозрачными карманами – окошками, в которые вставляются картинки (с различными профессиями, орудиями труда, результатами труда, спецодеждой). В ходе использования кубов в игровой, образовательной или самостоятельной деятельности дети могут составлять пазлы, выстраивать логические цепочки, получать целое из частей, выстраивать пирамиду, что позволяет им использовать и совершенствовать свои знания, умения профориентационного содержания. Данные кубы активно использовались при организации напольных сюжетно-дидактических игр по профориентированию.

Большинство средств были использованы на этапе предварительной работы. В основном этапе содержание работы с детьми заключалось в использовании сюжетно-дидактических игр. Изучив проблемы ранней профориентации, определив спектр профессий, востребованных в будущем на основе кластерного подхода нашего региона, используя полученные данные по диагностике, творческой группой педагогов была разработана серия сюжетно-дидактических игр: «Дом красоты», «Отправляемся в путешествие», «Спасатели спешат на помощь», «Я выбираю спорт», «Я знаю ремесла». Они представлены в виде настольных и напольных игр.

Организация сюжетно-дидактических игр осуществлялась поэтапно. На мотивационно-целевом этапе детей нацеливали и мотивировали на предстоящую деятельность, проговаривали правила игры. В

содержательно-деятельностном этапе дети осваивали игру, проигрывали ее, проживали ту или иную роль, выполняли игровые действия, получали результат. На оценочно-рефлексивном этапе дети давали оценку своим действиям, полученному результату, давали обратную связь, понравилось им быть в роли той или иной профессии.

Например, настольная сюжетно-дидактическая игра, относящаяся к туристско-рекреационному кластеру «Отправляемся в путешествие», где дети принимают решение, в какую точку земли им предстоит отправиться (обсуждение и выбор пункта: страна, город, достопримечательность), осваивают четкую последовательность действий, решают ряд ситуаций (выбор транспорта (теплоход, самолет, поезд); собирают чемодан (что нужно при себе иметь для путешествия); выстраивают ход действий для реализации путешествия (заказать билеты, позвонить в такси, заказать машину, назвать адрес отправки и пункта назначения); распределяют роли (выбор профессий, атрибутов). В ходе игры дети знакомятся со спецификой профессий (диспетчера такси, диктора информационной службы аэропорта, слесаря-ремонтника автомобилей, официанта, киоскера, работника таможенной службы, контролера, транспортировщика грузов, пилота, стюардессы и другие). В ходе разворачивающегося сюжета игры решают дидактические задачи, выполняют ряд трудовых действий присущие той или иной профессии, устанавливают взаимоотношения в процессе, совместно достигают и получают результат. С содержанием игр можно ознакомиться в приложении Б.

Игра содержит игровое поле, состоящее из нескольких сегментов, банк с набором картинок: это различные профессии, изображения орудий труда, спецодежды, результат труда. В ходе игры дети коллективно решают создавшуюся проблемную ситуацию (лопнуло колесо у такси, что нужно сделать?). Дошкольники создают игровую ситуацию с использованием атрибутов для воссоздания трудовых действий. Тем самым дети максимально погружаются в атмосферу профессиональных

ситуаций, позволяющих на практике апробировать элементарные трудовые действия в рамках игры, расширить знания о специфике профессии, осознать свой интерес и выявить свои предпочтения. «Агроиндустриальный кластер» реализован в играх «Занимательная ферма» и «Откуда хлеб пришел».

Настольная игра «Занимательная ферма» имеет принцип игры ходилки. В основе сюжета лежит командная игра, где путем погружения в проблемную ситуацию дети принимают решение в ходе игры какими орудиями труда им лучше воспользоваться, каких домашних животных лучше разводить, какими кормами их кормить. В игре дети осваивают не только профессию фермера, но и смежные: садовода, агронома экономиста, ветеринара, менеджера, промоутера, продавца.

Процесс организации сюжетно-дидактических игр с детьми подразумевает переход от внешнего стимулирования активности и регуляции педагогом деятельности детей к внутренней, личностной саморегуляции в самостоятельной деятельности. Это выражается в том, что сначала осуществляется совместная деятельность детей при непосредственном руководстве педагога, затем происходит постепенный переход к совместной деятельности детей при опосредованном руководстве педагога и далее к стимулированию проявления активности в самостоятельной деятельности детей. Со временем, роль педагога в организации профориентированных сюжетно-дидактических игр уходит на второй план.

Напольные сюжетно-дидактические игры легко трансформируемы, мобильны, их можно разместить на любом пространстве (групповое помещение, улица). Само игровое поле формируется в зависимости от цели и содержания игры. Игровое поле составляется из цветных прямоугольников, каждый прямоугольник обозначает один переход. Имеется «банк» с картинками и карточками с условными обозначениями (орудия труда, спецодежда, действия, результат труда). По правилам игры,

каждый игрок должен как можно быстрее заполнить свой куб картинками и дойти до финиша первым. Содержание игры можно менять в зависимости от темы или интереса детей. Например, в настольных играх «Откуда хлеб пришел», «Я знаю ремесла» дети используют ранее полученные знания о ремеслах прошлого, орудиях и результате труда: чем вспахать землю, как засеять рожь или пшеницу; какие орудия труда нужно использовать для того, чтобы вылепить кувшин. Какие современные приспособления существуют в настоящее время, чтобы заменить устаревшие. Используя знаковые символы на карточках, дети решают те или иные ситуации, учатся находить пути решения, правильно подбирать картинки, доказывать правильность своих суждений, обосновывая свой выбор, выстраивать алгоритм действий, согласовать и принимать коллективное решение, проявить свои организаторские или исполнительские качества. Умение делать анализ, проводить аналогию, помогает детям через историю предметов прошлого окунуться в мир современной профессиональной жизни.

В ходе проведения формирующего этапа эксперимента мы отметили, что дети не совершали серьезных ошибок в играх, правильно называли все профессии и более подробно о них рассказывали, чем на констатирующем этапе. Изменение характера представлений и отношения к труду взрослых, пониманию его значимости стало очевидным. Дети стали бережнее относиться к предметам рукотворного мира, проявлять любознательность к процессу труда и возможности его отражения в игре. Расширился спектр представлений о профессиях взрослых. Они с удовольствием реализовывали полученные впечатления в игровой деятельности.

На основе сказанного выше следует, что «сюжетно-дидактическая игра, на сегодняшний день является актуальным видом деятельности детей, в котором отражаются приобретенные умения, навыки и знания о профессиях. И выступает как ведущее средство для формирования необходимых для трудовой деятельности черт характера ребенка как:

общительность, стремление с другими детьми осуществлять свои замыслы, добиваться результата, умение жить в коллективе и быть трудоспособным. Умение подчиняться правилам поведения, регулирование игровых и действительных взаимоотношений, согласование действий с другими играющими, оказание помощи друг другу, – все это способствует формированию у детей важных компетенций, способствующих раннему профориентированию, а значит профессиональному самоопределению ребенка в будущем». Сюжетно-дидактическая игра является проводником для детей старшего дошкольного возраста во взрослый мир профессий будущего.

2.3 Выявление изменения уровня сформированности профориентированности у детей 6-7 лет

В контрольном эксперименте были использованы те же диагностические задания, что и на этапе констатирующего эксперимента. Бланки протоколов заполнялись отдельно на контрольную и экспериментальную группу детей.

Далее был проведен сравнительный анализ количественных результатов диагностики.

Диагностическое задание 1 «Назови профессию»

На этапе констатирующего эксперимента при выполнении задания 1 «Назови профессию» количество детей с высоким уровнем было 4 % – 1 человек (Максим Ш.), со средним уровнем – 44 %, это 11 человек (Соня Д., Карина М., Лера Ш., Ралина Р., Костя Х., Алина Р. Иван Ш., Саша П., Милана Г., Максим Г., Никита П.). С низким уровнем – не было (из списка детей, вошедших в контрольную группу)

Из данных протокола контрольной группы по результатам контрольного эксперимента видно увеличение количества детей с высоким уровнем – 7 человек (Соня Д., Карина М., Максим Ш., Лера Ш., Ралина Р.,

Костя Х., Алина Р.) Со средним уровнем – 5 человек (Иван Ш., Саша П., Милана Г., Максим Г., Никита П.) С низким уровнем – 0 человек.

Таким образом можно сделать следующие выводы. В диагностическом задании 1 «Назови профессию» количество детей с высоким уровнем увеличилось с 8 % до 58 %. Количество детей со средним уровнем понизилось с 88 % до 42 %. Детей с низким уровнем – не выявлено.

При выполнении данного задания дети из контрольной группы называли самостоятельно, без использования вспомогательного картинного материала ненамного больше профессий, чем в констатирующем эксперименте. Дети в основном опирались на знания, приобретенные ранее. Их багаж знаний профессий увеличился не значительно (на 1-3 профессии): фермер, журналист, водитель

Сравнивая данные протокола задания 1 на этапе констатирующего и контрольного эксперимента, мы увидели, что результаты детей из экспериментальной группы улучшились в положительную сторону. Количество детей с высоким уровнем увеличилось до 66 % (Даша Т., Вова В., Света У., Роман А., Миша Ф., Матвей П., Уля К., Катя К.). Увеличилось количество детей со средним уровнем (Паша Р., Женя Ц., Света И., Катя А.), что составляет 34 % от общего количества детей (12 человек) экспериментальной группы.

Беседа показала, что дети экспериментальной группы после проведения работы по профориентированию, перечислили гораздо больше профессий, чем на этапе констатирующего эксперимента. Их багаж знаний значительно увеличился, причем дети самостоятельно, без использования картинного материала, называли дополнительные профессии (официант – 2 человека, слесарь – 1, кирпичник – 1, ветеринар – 1, спасатель – 2, визажист – 2, стюардесса – 2, кондитер – 1), что добавило им дополнительные баллы к сумме уже набранных. Количественные результаты представлены в таблице 9, 10.

Таблица 9 – Сравнительные количественные результаты по диагностическому заданию 1 «Назови профессию» (контрольный этап)

Группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Контрольная группа	–	42 % (5 человек)	58 % (7 человек)
Экспериментальная группа	–	34 % (4 человека)	66 % (8 человек)

Таблица 10 – Сравнительные количественные результаты по диагностическому заданию 1 «Назови профессию»

Эксперимент	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий эксперимент	42 % (10 человек)	54 % (13 человек)	4 % (1 человек)
Контрольный эксперимент	–	37 % (9 человек)	63 % (15 человек)

При выполнении диагностического задания 1 «Назови профессию», были получены следующие результаты. При проведении контрольного эксперимента в контрольной группе (12 человек) детей с низким уровнем выявлено не было, со средним уровнем – 42 % (5 человек), с высоким уровнем – 58 % (7 человек). В экспериментальной группе (12 человек) детей с низким уровнем не было выявлено, со средним уровнем – 34 % (4 человека), с высоким уровнем – 66 % (8 человек). Динамика зафиксирована в экспериментальной группе.

Диагностическое задание 2 «Репортаж для телевидения».

На этапе констатирующего эксперимента при выполнении задания 2 детей с высоким уровнем не было выявлено. На этапе контрольного эксперимента из контрольной группы высокого уровня достигли 2 человека (17 %) (Максим Ш., Алина Р.)

Значительное количество детей контрольной группы перешли с низкого на средний уровень (5 человек: Соня Д., Ралина Р., Костя Х., Саша П., Милана Г.). Практически не изменили свои количественные показатели и остались на среднем уровне 5 человек: Карина М., Максим Ш. Лера Ш., Иван Ш., Максим Г. Среднего уровня достигли 10 человек (83 %).

При создании игровой ситуации «Интервью для телевидения» трое детей не смогли самостоятельно начать свой рассказ о любимой профессии. Детям задавались примерные вопросы «Какая профессия тебе больше всего нравится?», «Кем работает твоя мама? Как называется ее профессия?», «Расскажи, что ты знаешь про эту профессию? в будущем ты хочешь стать...?». Так же дети забывали или затруднялись давать личностные характеристики названной профессии. Например, Карина М., при составлении рассказа о профессии «визажист» начала рассказ самостоятельно, описала специальную одежду, проявив фантазию (визажисту нужен специальный халат, где есть много карманов, куда можно положить свои инструменты. Халатик яркий, цветной, красивый, модный. Ведь визажист украшает людей, делает макияж, стрижку, укладку. Чтобы люди были еще красивее и модными. Ему нужно много разных кремов, туши, тени, помаду, еще разные расчески, гели для волос, лак. А еще заколки разные. Поэтому ему нужен такой специальный халат, куда можно все это положить. А еще чемоданчик. Вдруг его позовут поработать в другое место. Он сложит свои ножницы, расческу, фен в чемоданчик и поедет».

В экспериментальной группе по данным протокола диагностического задания 2 при констатирующем эксперименте было выявлено детей с низким уровнем – 10 человек: Даша Т., Вова В., Света У., Роман А., Коля Ж., Миша Ф., Матвей П., Уля К., Паша Р., Женя Ц. (83 %). Со средним уровнем – 2 человека: Света, Катя А. (17 %). Детей с высоким уровнем выявлено не было.

Результаты контрольного эксперимента показали, что детей с низким уровнем – не выявлено, со средним уровнем – 8 человек (67 %). Двое детей показали отличные результаты, увеличив свой суммарный балл по итогам задания 2 (Роман А., Уля К.) перейдя с низкого уровня на высокий уровень. 33 % детей с высоким уровнем (4 человека: Роман А, Уля К., Света И., Катя А.)

Таким образом, дети из экспериментальной группы показали отличные результаты. Они самостоятельно начинали свой рассказ, проявляли инициативу, заинтересованность, продемонстрировали глубину знаний о своей любимой профессии. Точно описывали специальную одежду, правильно называли орудия труда, атрибуты, основные трудовые действия, давали личностные характеристики, присущие профессии. Некоторым детям были заданы дополнительные вопросы (Вова В., Света У., Коля Ж.). Коле Ж. был задан вспомогательный вопрос «Как ты думаешь, каким должен быть пожарный? Ведь это профессия связана с опасностью?» Мальчик перечислил следующие характеристики: быть смелым, не бояться прыгнуть в огонь, отважным, сильным и добрым. Двое детей заработали дополнительный балл за дополнительную информацию о своей профессии (Света И., Катя А.). Например, Света И. рассказала о редкой профессии «балерина». При составлении рассказа затруднилась описать пачку, пуанты, хотя назвала такие как купальник, юбочка. Не назвала правильно основное орудия труда (палка у стены – станок). Дополнительная информация заключалась в том, что девочка проявила хорошие знания о трудностях присущие данной профессии: нужно много тренироваться, соблюдать режим дня, кушать полезную специальную еду для мышц, костей. Балериной трудно стать, потому что это редкая профессия. И она подходит не для всех. Нужно быть худенькой, ведь если балерина будет полная, ее не сможет поднять мальчик (балерун). И еще нужно быть упертой и трудолюбивой. Мне очень нравится смотреть передачи про балет (Синяя птица). Там показывали девочку, которая занимается балетом, она очень красиво танцевала. Она рассказала, как трудно быть балериной. Оттуда я все и узнала». Результаты представлены в приложении Б.

Количественные результаты представлены в таблицах 11, 12.

Таблица 11 – Сравнительные количественные результаты по диагностическому заданию 2 «Репортаж для телевидения» (контрольный этап)

Группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Контрольная группа	–	83 % (10 человек)	17 % (2 человека)
Экспериментальная группа	–	67 % (8 человек)	33 % (4 человека)

Таблица 12 – Сравнительные количественные результаты по диагностическому заданию 2 «Репортаж для телевидения» экспериментальной группы

Эксперимент	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий эксперимент	62 % (15 человек)	48 % (9 человек)	–
Контрольный эксперимент	–	75 % (18 человек)	25 % (6 человек)

Исходя из данных таблиц 11 и 12, можно сделать вывод о следующем: в контрольном эксперименте суммарные результаты по обеим группам (контрольной и экспериментальной) показали следующее: детей с низким уровнем было 15 (62 %), на контрольном этапе не стало, со средним уровнем было 9 человек (48 %), стало – 18 человек (75 %). С высоким уровнем не было выявлено, стало – 6 человек (25 %).

Диагностическое задание 3. «Разные профессии в нашей жизни».

При проведении наблюдений в ходе диагностического задания 3 «Разные профессии в нашей жизни» дети контрольной группы показали следующие результаты. С низким уровнем (констатирующий эксперимент) было 42% – 10 человек (Карина М., Максим Ш., Лера Ш, Раина Р., Костя Х., Иван Ш., Саша П., Никита П., Алина Р., Максим Г.), осталось (контрольный эксперимент) – 1 человек (8 %) (Никита П.)

Детей со средним уровнем (констатирующий эксперимент) было 1 человек (Милана Г.). На этапе контрольного эксперимента средний уровень увеличился до 84 % (10 человек – Максим Ш., Лера Ш., Карина

М., Ралина Р., Костя Х., Иван Ш., Саша П., Милана Г., Алина Р., Максим Г.)

С высоким уровнем на этапе констатирующего и контрольного эксперимента показания без изменений – 1 человек (8 %) – Соня Д.

В процессе наблюдений за свободной деятельностью детей из контрольной группы повышенного интереса к деятельности профориентационного характера не наблюдалось. Игры возникали спонтанно, без особого энтузиазма, сюжеты игр были однообразны, зачастую профессиональные действия детей не отличались разнообразием, были элементарные. Игры чаще организовывались по гендерному признаку: девочки играли в повседневные сюжетно-ролевые игры типа «продавец продуктов», домохозяйка, повар, воспитатель. Редко всплывали сюжеты игр, где фигурировали парикмахер, фармацевт, секретарь, бизнес-леди, консультант в магазине косметики. Мальчики предпочитали игру в полицейского (погоня за преступником, перестрелка, разговор по рации, наказание виновного в виде ограничения передвижения по группе), строителя (возведение зданий больниц, магазина строительного материала, дороги, мосты, крепости).

Например, Саша П. предложил другим детям объединить сюжеты своих игр в единый. По мосту, который он строил, предложил переправить продукты для игр девочек в магазин – Леры Ш. Дети попросили Никиту П., который часто изображает водителя, перевезти продукты и доставить их по назначению.

Соня Д., которая показала высокий уровень отражения знаний профориентационного характера в самостоятельной деятельности в разных видах детской деятельности, являлась организатором некоторых сюжетных игр, проявляла умение привлекать других детей в совместную игровую деятельность, объединять сюжеты параллельно играющих детей в единый. Корректировала трудовые действия других играющих детей. Например, при игре в парикмахерскую, которую организовала Милана Г., но не могла

найти клиента, Соня Д. предложила оказать помощь в организации рабочего места для игры, пригласила Ралину Р. быть моделью для новой прически, предложила посмотреть выбрать прическу в журнале. Милана Г. выполняла заказ клиентки, выполняя элементарные трудовые действия (расчесывала волосы, намыливала их, стригла), не проявляя инициативы. Соня Д. посоветовали использовать специальный мусс для волос, который придает пышность, украсить прическу модными в этом сезоне заколками и пообещала клиентке, что потом попросит Леру Ш. нарисовать ее портрет с новой красивой прической. Соня Д. проявила организаторские способности, знания профессии стилиста. В течении недели Соня Д. так же проявляла интерес профориентационного характера в других видах деятельности (настольно-печатные игры, изготовление атрибутов: книжек-малышек для библиотеки, рекламных буклетов для магазина косметики, кошелька). Задавала волнующие ее вопросы педагогу, затевала беседы с детьми на тему «Что такое пандемия? Почему нужно обрабатывать руки так часто? А могут ли заболеть животные от нового вируса Ковид-19?». Остальные дети показали среднюю заинтересованность в деятельности отражающую профессиональную деятельность. Ведущая деятельность была игровая (сюжетно-ролевые игры). Далее в рейтинге продуктивная деятельность (рисование и лепка), конструирование из крупного конструктора и мелкого (типа Лего), в меньшей степени проявляли интерес к художественной литературе, дидактическим играм по теме нашего исследования.

Данные контрольного этапа показывают резкое увеличение доли детей с высоким уровнем умения отражать знания о профессиях в различных видах деятельности. На этапе констатирующего эксперимента дети экспериментальной группы имели следующие результаты: с низким уровнем – 6 человек (50 %), со средним уровнем – 6 человек (50 %), с высоким уровнем выявлено не было. На этапе контрольного эксперимента с низким уровнем детей не выявлено, со средним уровнем – 2 человека

(16%), с высоким уровнем – 10 человек (84%). С низкого уровня на высокий уровень перешли 3 человека (Вова В., Миша Ф., Матвей П.) показав отличные результаты и набрав от 11 до 13 баллов.

Дети проявляли замотивированность на деятельность профориентационного характера, у них значительно увеличился спектр профессий в играх, их игровые действия отличались содержательностью, точностью выполнения трудовых действий. Дети активно использовали орудия труда, замещали их игрушками заместителями, изготавливали самостоятельно из подручных средств, объединяли свои игровые сюжеты, разворачивая игру, успешно взаимодействовали. В продуктивной деятельности рисовали сюжеты, составляли по ним рассказы (мама водила братика на прием к врачу, который сначала послушал братика, потом выписал лекарства). Вели беседы «А ты вчера смотрел по телевизору как полицейский спас женщину из квартиры, где был пожар? Какой смелый полицейский. Вот бы мне таким стать». Или, например, после просмотра «передачи про конкурс фигуристов» многие дети (особенно девочки: Даша Т. и Уля К.) проявили интерес к зимним видам спорта. Стали придумывать костюмы для выступления, делать зарисовки, продумывать дизайн, прическу, какие бы коньки они купили. В беседу вступали другие дети, Миша Ф., сказав, что «фигуристом очень трудно стать, нужно много тренироваться. Он мечтает стать футболистом. Футбол – лучше, чем фигурное катание. Это мужской спорт. Чтобы стать футболистом нужно иметь крепкие и быстрые ноги».

Дети организовывали такие игры, как «Ветлечебница», «Поход в салон красоты всей семьей», «Кафе», «Школа», «Автомастерская».

Дошкольники самостоятельно организовывали сюжетно-дидактические игры «Взлет разрешен», «Спасатели спешат на помощь», «Занимательная ферма», «Я выбираю спорт». Организовывали сюжетно-дидактические игры с использованием напольных игровых полей «Я знаю ремесла». Например, Света У. принесли из дома соленое тесто и

предложила ребятам вместе с ней слепить посуду, украсить ее узорами, когда посуда высохнет, разукрасить ее красками. Ее предложением заинтересовались Света И. и Катя А. Матвей П. предложил для начала просмотреть каталог с фотографиями посуды. Женя Ц. услышав разговор, предложил сначала нарисовать посуду, какие узоры на ней будут и потом по эскизам слепить ее. Миша Ф. задала вопрос: «А как изготовили соленое тесто?». Света У. подробно рассказал этапы изготовления соленого теста. Дети приняли решение, что из соленого теста можно слепить очень много вещей, даже игрушек, разные нужные предметы. Таким образом, дети подключились к предложенной идеи Светы У. Продолжили эту деятельность, получили результат. При организации других сюжетно-дидактических игр дети проявляли интерес, выбирали ведущего, который следил за соблюдением правил игры, вел подсчет очков. С помощью жребия устанавливали право хода игроков. Количественные результаты представлены в таблицах 13, 14.

Таблица 13 – Сравнительные количественные результаты по диагностическому заданию 3 «Разные профессии в нашей жизни» (контрольный этап)

Группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Контрольная группа	8 % (1 человек)	84 % (10 человек)	8 % (1 человек)
Экспериментальная группа	–	16 % (2 человека)	84 % (10 человек)

В задание 3 «Разные профессии в нашей жизни» мы получили следующие результаты: в контрольной группе детей с низким уровнем 8 % (1 человек), со средним уровнем – 84 % (10 человек), с высоким уровнем – 8 % (1 человек). В экспериментальной группе детей с низким уровнем не было выявлено, со средним уровнем – 17 % (2 человека), с высоким уровнем – 87 % (10 человек). Таким образом, больший прирост отмечен в экспериментальной группе.

Таблица 14 – Сравнительные количественные результаты диагностического задания 3 «Разные профессии в нашей жизни» (констатирующий и контрольный эксперименты)

Эксперимент	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий эксперимент	67 % (16 человек)	29 % (7 человек)	4 % (1 человек)
Контрольный эксперимент	4 % (1 человек)	54 % (12 человек)	42 % (11 человек)

Исходя из полученных данных по сводным показателям в целом произошла значительная динамика роста детей с высоким уровнем – был 1 человек (4 %), стало 11 человек (42 %). Средний уровень – было 7 человек (29 %), стало 12 человек (54 %). Сократилось количество детей с низким уровнем: было 16 человек (67 %), стало 1 человек (4 %). Хочется отметить, что в основном большая динамика отмечена у детей из экспериментальной группы.

Диагностическое задание 4 Интервью «Кем ты хочешь стать в будущем».

Изучив данные протокола задания 4 контрольной группы детей контрольного эксперимента, мы получили следующие результаты. Детей с низким уровнем не выявлено, со средним уровнем – 9 человек (75 %), с высоким уровнем – 3 человека (25 %). На этапе констатирующего эксперимента были следующие показатели: низкий уровень был у 8 человек (64 %), средний уровень – 4 человека (36 %), высокий уровень был не выявлен. Отсюда можно сделать вывод, что у детей из основной группы наблюдается положительная динамика. У детей увеличилось количество названия новых профессий, они стали называть профессии своих родных, утвердительно отвечать на вопрос «А ты хочешь работать?».

В экспериментальной группе дети показали хорошие результаты по выполнению диагностического задания 4. При проведении интервью дети уверенно и быстро называли новые современные профессии (логист, мерчендайзер, финансист, банкир, маркетолог, робототехник). Они точно

знали и называли профессии своих родных. Утвердительно отвечали, что хотят ли они работать. Большинство из них назвали свою профессию в будущем (дизайнер одежды, продавец одежды, спасатель, водитель, визажист, врач, полицейский, конструктор самолетов). Количественные результаты представлены в таблицах 15, 16.

Таблица 15 – Сравнительные количественные результаты по диагностическому заданию 4 «Интервью «Кем ты хочешь стать в будущем» (контрольный этап)

Группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Контрольная группа	–	75 % (9 человек)	25 % (3 человека)
Экспериментальная группа	–	58 % (7 человек)	42 % (5 человек)

Таблица 16 – Сравнительные количественные результаты по диагностическому заданию 4 ««Интервью «Кем ты хочешь стать в будущем» (констатирующий и контрольный эксперименты)

Эксперимент	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий эксперимент	71 % (17 человек)	29 % (7 человек)	-
Контрольный эксперимент	-	67 % (16 человек)	33 % (8 человек)

Из данных мониторинга по диагностическому заданию «Кем ты хочешь стать в будущем», проводимого в форме интервью, увидели, что с низким уровнем было на констатирующем этапе 17 человек (71 %), на контрольном срезе – выявлено не было, со средним уровнем – 7 человек (29 %), стало – 16 (67 %), с высоким уровнем не было выявлено, стало – 8 человек (33 %). Данные позволяют сделать вывод, что дети из экспериментальной группы показали значительную динамику по высокому уровню (5 человек), по сравнению с показателями детей из контрольной группы (3 человека).

Диагностическое задание 5 «Нравится – не нравится».

По результатам мониторинга по определению эмоционально положительного, нейтрального или отрицательного отношения к той или иной профессии, дети контрольной группы показали, что положительное отношение выразили 48 % детей, отрицательное и нейтральное отношение – по 26 %. Сравнивая результаты этого задания, этими же детьми на этапе констатирующего эксперимента, мы увидим следующую картину: с низким уровнем было 2 человека (16 %) (Саша П., Максим Г.), со средним уровнем – 8 человек (64 %), с высоким уровнем – 2 человека (16 %) (Соня Д., Лера Ш.) На этапе контрольного эксперимента следующие результаты: с низким уровнем – 1 человек (8 %) (Саша П.), со средним уровнем – 9 человек (76 %), с высоким уровнем – 2 человека (16 %) (Соня Д., Лера Ш.). У детей произошла незначительная динамика по оценке эмоционального отношения к выбору профессии. Предпочтения детей в своем большинстве остались теми же, некоторые выразили свое положительное отношение в профессии дворника, летчика, программиста, швеи.

По данным исследования диагностического задания 5 дети из экспериментальной группы показали следующее: 58 % – выразили свое положительное отношение к той или иной профессии, отрицательное отношение – у 15 % опрошенных, и нейтральное отношение к некоторым профессиям – у 27 %. Хочется отметить, что самыми «положительными профессиями» оказались полицейский, строитель, пожарный, повар, летчик, водитель, фермер). Нейтральное и отрицательное отношение проявили к профессиям: программист, журналист, дворник, почтальон.

В итоге дети экспериментальной группы показали хорошую динамику при выполнении данного задания на этапе контрольного эксперимента по сравнению с результатами констатирующего эксперимента. Низкого уровня не было выявлено, первоначально было 7 человек (28 %) (Вова В., Коля Ж., Миша Ф., Матвей П., Уля К., Паша Р., Женя Ц.) Средний уровень – 6 человек (50 %), на констатирующем этапе – 5 человек (20 %) (Света У., Роман А., Света И., Катя А.) Высокий уровень

составил 6 человек (50 %) (Даша Т., Света У., Роман А., Уля К., Света И., Катя А.), первоначально не был выявлен. Количественные результаты представлены в таблицах 17, 18.

Таблица 17 – Сравнительные количественные результаты по диагностическому заданию 5 «Нравится – не нравится» (контрольный этап)

Группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Контрольная группа	8 % (1 человек)	75 % (9 человек)	17 % (2 человека)
Экспериментальная группа	–	50 % (6 человек)	50 % (6 человек)

Таблица 18 – Сравнительные количественные результаты по диагностическому заданию 5 «Нравится – не нравится» (констатирующий и контрольный эксперименты)

Эксперимент	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий эксперимент	38 % (9 человек)	54 % (13 человек)	8 % (2 человека)
Контрольный эксперимент	–	67 % (16 человек)	33 % (8 человек)

В диагностическом задании 5 «Нравится – не нравится», целью которого было оценить уровень эмоционального отношения ребенка к профессиям, получили следующие результаты: детей из контрольной группы с низким уровнем – 8 % (1 человек), со средним – 75 % (9 человек), с высоким – 17 % (2 человека). В экспериментальной группе низкий уровень не был выявлен, со средним уровнем – 50 % (6 человек), с высоким уровнем – 50 % (6 человек).

Можно сделать вывод, что дети в экспериментальной группе значительно увеличилось количество детей высокого и среднего уровней по сравнению с показателями детей из контрольной группы.

По количественным данным на этапе констатирующего эксперимента из обеих групп детей с низким уровнем было 9 человек

(38%), а на этапе контрольного эксперимента низкий уровень не был выявлен, со средним уровнем – 13 человек (54 %), стало – 16 человек (67 %), с высоким уровнем было – 2 человека (8 %), стало – 8 человек (33 %).

Диагностическое задание 6 «Мы играем в профессии».

Исходя из данных протокола диагностического задания 6 дети контрольной группы показали незначительные изменения в результатах. Низкий уровень на этапе констатирующего эксперимента был у 6 человек, на этапе контрольного эксперимента – не выявлено, со средним уровнем было – 6 человек, стало – 9 человек (75 %). Высокого уровня не было выявлено, стало – 3 человека (25 %) (Соня Д., Карина М., Лера Ш.).

Исходя из данных протокола диагностического задания 6 дети экспериментальной группы показали следующие результаты. С низким уровнем – не выявлено, со средним уровнем – 2 человека (17 %), с высоким уровнем – 10 человек (83 %). На этапе констатирующего эксперимента были следующие результаты: с низким уровнем – 10 человек (83 %), со средним уровнем – 2 человека (17 %), с высоким – 0 человек. Отсюда вывод: дети значительно улучшили свои показатели в этом задании, практически все дети набрали максимальное количество баллов (Даша Т., Уля К., Света И., Катя А.). Из данных диагностики видно, что дети затруднялись устанавливать взаимодействия с детьми, выполняющие функции других профессий, концентрировали внимание на выбранной. Не все дети доводили игру до конца, не добиваясь результата или продукта, в основном это мальчики (Вова В., Роман А., Коля Ж., Миша Ф.), им требовалась дополнительная мотивация со стороны. В основном дети играли в хорошо знакомые сюжетно-ролевые игры, которые входили в сюжетно-дидактические (спасатель, визажист, парикмахер, фермер, продавец продуктов, таксист, врач). Игровые сюжеты отличались содержательностью. Выбор спецодежды, орудий труда, трудовые действия были правильными. Наблюдалась логичность последовательности

трудовых действий, характерных выбранной профессии. Количественные результаты представлены в таблицах 19, 20.

Таблица 19 – Сравнительные количественные результаты по диагностическому заданию 6 «Мы играем в профессии» (контрольный этап)

Группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Контрольная группа	–	75 % (9 человек)	25 % (3 человека)
Экспериментальная группа	–	17 % (2 человека)	83 % (10 человек)

Диагностическое задание «Мы играем в профессии» было направлено на выявление уровня направленности ребенка на профессии в игровой деятельности. В контрольной группе детей с низким уровнем выявлено не было, со средним уровнем – 75 % (9 человек), с высоким уровнем – 25 % (3 человека).

Из экспериментальной группы детей с низким уровнем не было выявлено, со средним уровнем – 17 % (2 человека), с высоким – 87 % (10 человек).

Таблица 20 – Сравнительные количественные результаты по диагностическому заданию 6 «Мы играем в профессии» (констатирующий и контрольный эксперименты)

Эксперимент	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий эксперимент	63 % (15 человек)	37 % (9 человек)	–
Контрольный эксперимент	–	46 % (11 человек)	54 % (13 человек)

По количественным результатам данного диагностического задания можно увидеть: на этапе констатирующего эксперимента детей с низким уровнем было 63 % (15 человек), на этапе контрольного – не было выявлено. Со средним уровнем было – 37 % (9 человек), стало – 46 % (11

человек). Высокого уровня не было выявлено, стало – 54 % (13 человек). Отсюда можно сделать вывод, что динамика зафиксирована на этапе контрольного эксперимента. Дети показали улучшение количественных и качественных результатов. Особенно зафиксировано улучшение у детей из экспериментальной группы.

Подводя итоги проведенной работы, мы получили следующие сравнительные результаты, которые представлены в таблицах 21, 22 и в приложении Б.

Таблица 21 – Сравнительные количественные результаты констатирующего и контрольного экспериментов

Группы	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Контрольная группа	–	75 % (9 человек)	25 % (3 человека)
Экспериментальная группа	–	40 % (5 человек)	60 % (7 человек)

Из таблицы видно, что в контрольной группе преобладает количество детей со средним уровнем – 75 % (9 человек), и с высоким уровнем – 25 % (3 человека). В экспериментальной группе детей с низким уровнем не было выявлено, детей со средним уровнем – 40 % (5 человек), с высоким – 60 % (7 человек), что явно демонстрирует эффективность проведенной работа по раннему профориентированию посредством сюжетно-дидактических игр.

Таблица 22 – Сравнительные количественные результаты констатирующего и контрольного этапов экспериментальной группы

Эксперимент	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий эксперимент	50 % (12 человек)	50 % (12 человек)	–
Контрольный эксперимент	–	58 % (14 человек)	42 % (10 человек)

Сравнивая результаты по количественным данным констатирующего и контрольного экспериментов детей с низким уровнем было выявлено – 12 человек (50 %), на этапе контрольного эксперимента – не выявлено. Детей со средним уровнем было – 12 человек (50 %), стало – 14 человек (58 %). Детей с высоким уровнем не было выявлено, на этапе контрольного эксперимента было 10 человек (42 %).

Отсюда можно сделать следующий вывод, что произошла значительная динамика по показателям профориентирования у детей со средним и высоким уровнем. У детей повысилась мотивация на отражение знаний о профессиях в самостоятельной игровой деятельности. Они стали чаще отображать свои знания в различных видах деятельности (познавательной, продуктивной, конструкторской, игровой). Особенно это явно выражено в результатах детей экспериментальной группы, где была организация работы по раннему профориентированию детей посредством сюжетно-дидактических игр. У этих детей знания достаточно глубоко сформированы, дети охотно берут на себя ведущую роль, правильно выполняют ролевые действия, могут самостоятельно выбрать оборудование и игровые атрибуты в соответствии с профессией, овладели элементарными трудовыми действиями различных профессий (автослесарь, кулинар, спасатель, визажист, стилист, парикмахер, фермер, водитель, садовод).

По итогам работы видно, что детей с низким уровнем не выявлено, что подтверждает высокую результативность проведения экспериментальной работы педагогического коллектива по раннему профориентированию в целом с детьми 6-7 лет посредством сюжетно-дидактических игр. Сюжетно-дидактические игры, игры в которых успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению, что позволит в будущем легче ориентироваться и стать ребенку успешным в мире профессий.

Выводы по второй главе

Главная цель ранней профориентации детей – это развить эмоциональное отношение ребенка к профессиональному миру, дать возможность проявить свои силы и возможности в различных видах деятельности и профессий. Получая такие знания, у ребенка, во-первых, формируется навык труда, складывается уважительное отношение к труду взрослых разных профессий; во-вторых, расширяется его кругозор, и наконец, способствует раннему проявлению у ребенка интересов и склонностей к конкретной профессии. Следовательно, задача знакомства детей с профессиями подразумевает подготовку ребенка к тому, чтобы он в свое время смог смело вступить в самостоятельную жизнь и конкретно выбрать свой путь профессиональной деятельности, то есть речь идет о профессиональном самоопределении. В детском учреждении происходит, непосредственно, самоопределение ребенка, так как оно не связано с выбором и освоением профессии, а готовит и подводит к этому. Таким образом, основной целью является постепенное формирование у ребенка готовности самостоятельно планировать, анализировать и реализовывать свой путь профессионального развития.

Суть работы по раннему профориентированию сводится к формированию общих компонентов трудовых действий: умение планировать, действовать целесообразно, заранее представлять результаты своих действий. Ранняя профориентация – это основа самореализации личности, пробуждение в ней творческого начала, профессионального самоопределения, возможностям выбора предпочитаемых профессий детьми. В силу возрастных особенностей ребенок не может трудиться профессионально, создавая материальные и духовные ценности. Самым сложным для дошкольника является осознание труда взрослых. Они легче выделяют его общественную значимость в деятельности тех людей, профессии которых им знакомы, чем само содержание профессиональной

деятельности. Ознакомление с трудовой деятельностью взрослых имеет решающее значение и для формирования у ребенка первоначальных представлений о роли труда и значимости профессий в жизни общества. Знание о труде, мотивах, направленности труда, отраженные в образах, уже в дошкольном возрасте начинают регулировать поступки детей, перестраивать их мотивы и отношения к собственному труду, труду взрослых, предметам, созданным людьми. Именно у детей старшего дошкольного возраста появляется способность оценивать деятельность другого человека, сравнивать себя с другими. В данном возрасте появляется непосредственный интерес к миру взрослых и к различным видам их деятельности. Сюжетно-дидактические игры дают возможность создать воображаемую ситуацию, перевоплотиться в образы окружающих его взрослых, беря на себя их роли, и выполнять их в созданной игровой обстановке. Содержание игры помогает осознать основные мотивы и цели профессиональной деятельности взрослых. Дети воспроизводят в игре не только трудовые действия взрослых, но и взаимоотношения людей в работе. В сюжетно-дидактической игре ребенок учится пользоваться многими инструментами и предметами домашнего обихода. У него появляется и развивается способность планировать свои действия, совершенствуются ручные движения и умственные операции, воображение и представления. Польза сюжетно-дидактической игры заключается и в том, что она эмоционально насыщена. А если игровая деятельность доставляет радость и удовлетворение ребенку, то это является положительным стимулом для освоения чего-то нового или закрепления ранее приобретенного знания о профессиях. Таким образом, сюжетно-дидактическая игра является проводником детей старшего дошкольного возраста в профессиональный мир взрослых.

Заключение

1. На сегодняшний день ориентация детей дошкольного возраста в мире профессий и труда взрослых неотъемлемая часть их всестороннего, полноценного развития. Актуальным средством для формирования предпосылок раннего профориентирования детей дошкольного возраста являются сюжетно-дидактические игры, где на практике дошкольник использует полученные знания, осваивает элементарные трудовые действия из мира профессий.

Такую возможность дают именно ориентированные сюжетно-дидактические игры. С их помощью происходит понимание значения труда взрослых, формирование элементарных представлений о профессиях, где имитируются ситуации, сюжеты, элементы профессиональной среды, формируются социальные и профессиональные стереотипы, модели профессионального поведения, приобретаются практические «пробы» – умения». Сюжетно-дидактические игры значимы в организации работы по ранней профориентации детей 6-7 лет и будут способствовать успешной социализации ребенка в будущем в мире профессий.

2. В работе представлена разработанная педагогическая диагностика по выявлению уровня профориентирования у детей 6-7 лет. Определены показатели (широта знаний о профессиях, глубина знаний о профессиях, действенность, субъективность, эмоциональность, направленность на мир профессий). Разработаны диагностические задания, уровни (низкий, средний, высокий) профориентирования детей 6-7 лет.

3. В ходе исследования определено и доказано, что процесс раннего профориентирования дошкольников 6-7 лет проходит успешно посредством сюжетно-дидактических игр и обеспечивает повышение уровня профориентирования по всем показателям.

4. В ходе формирующего эксперимента дети погружались в игровую ситуацию «профессионального» характера, где максимально были приближены к выполнению профессиональных трудовым действий, что помогло прочувствовать и окунуться детям в мир взрослых профессий, примерить на себя «образ» той или иной профессии, выявить свои предпочтения и проявить личностные способности.

Таким образом, можно заключить, что цель работы достигнута, задачи решены, гипотеза исследования нашла свое экспериментальное подтверждение.

Перспективами настоящего исследования является использование опыта по применению педагогами сюжетно-дидактических игр при организации работы по раннему профориентированию в условиях дошкольной образовательной организации с детьми с ограниченными возможностями здоровья.

Список используемой литературы

1. Аванесова В. Н. Дидактические игры // Сенсорное воспитание в детском саду. М. : Просвещение, 2009. С. 176–212.
2. Алябьева Е.А. . Поиграем в профессии. Книга 1. Занятия, игры, беседы с детьми 5-7 лет. М. : ТЦ Сфера, 2018. 128 с.
3. Арсентьева В. П. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте. М. : Форум, 2011. 144 с.
4. Асмолов А. Г. Образование как расширение возможностей развития личности [Электронный ресурс] (От диагностики отбора – к диагностике развития) URL: <https://asmolovpsy.ru/ru/publications/131> (дата обращения 25.03.2021).
5. Бажанова Т. В. Развитие формы сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте: дис. ... канд. психол. наук. 19.00.13. М., 2008. 122 с
6. Батова А. В. Формирование представлений о профессиях взрослых у детей старшего дошкольного возраста: Выпускная квалификационная работа. Пенза, 2017. URL: <https://elib.pnzgu.ru/files/eb/doc/oKo1DDL1DEdk.pdf> (дата обращения 05.04.2021).
7. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду: книга для воспитателя детских садов. М. : Просвещение, 1991. 160 с.
8. Буре Р. С. Дошкольник и труд. Теория и методика трудового воспитания. М. : Мозаика-Синтез, 2011. 136 с.
9. Венгер Л. А. Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста. М. : НИИ общ. педагогики, 1978. С. 155
10. Веракса Н. Е., Веракса А. Н. От рождения до школы. М. : Мозаика-Синтез, 2019. С. 336
11. Виноградова Н. А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников: практ. пособие. М. : Айрис-пресс, 2011. 125 с.

12. Воспитание дошкольников в труде / Под ред. В.Г. Нечаевой. 3-е изд., испр. и доп. М. : Просвещение, 1983. 207 с.
13. Давыдова Е. Н., Кобозева И. С. Дидактическая игра: сущность и содержание // Научное обозрение. Педагогические науки. 2019. № 3-1. С. 69-72. URL: <https://science-pedagogy.ru/ru/article/view?id=1921> (дата обращения 02.02.2020).
14. Дыбина О. В. Ребенок и окружающий мир. М. : Мозаика-Синтез, 2010. С. 70.
15. Давидович В. Позиция партнера и формирование ее совместной деятельности // Школьный психолог. 2011. № 16. С. 36-43.
16. Зайцева И. В., Ветрова И. Н. Сюжетно-ролевые игры // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. 2009. № 10. С. 48-56.
17. Захаров Н. Н. Профессиональная ориентация школьников. М.: Просвещение, 1988. 272 с.
18. Климов Е. А. Психология профессионального самоопределения. М. : Академия, 2010. 304 с.
19. Кондрашев В. П. Введение дошкольников в мир профессий: Учебно-методическое пособие. Б. : Николаев, 2004. 52 с.
20. Краснощекова Н. В. Новые сюжетно-ролевые игры для младших дошкольников: целевые прогулки, беседы, занятия, изготовление атрибутов к играм. Ростов-на-Дону : Феникс, 2011. 132 с.
21. Комлева В. У порога творчества. Сюжетно-ролевые игры на занятиях с дошкольниками // Искусство в школе. 2010. № 1. С.4 6-48
22. Козлова С. А. Теория и методика ознакомления дошкольников с социальным миром. М. : Инфра-М, 2016. 144 с.
23. Комарова Т. С., Куцакова Л. В., Павлова Л. Ю. Трудовое воспитание в детском саду. М. : Мозаика-Синтез, 2009. С 80.

24. Короткова Н., Кириллов И. Макет как элемент предметной среды для сюжетной игры старших дошкольников // Дошкольное воспитание. 1997. № 6. С. 9-16.
25. Красновский Л. И. Опыт ранней профорientации // Дошкольное воспитание. 1991. № 10. С. 39-44.
26. Крулехт В. В. Проблема целостного развития ребенка-дошкольника как субъекта детской деятельности: учебное пособие для студентов высших учебных заведений. Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина». Елец : Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина, 2010. 137 с.
27. Куцакова Л. В. Трудовое воспитание в детском саду. Система работы с детьми 3-7 лет. М. : Мозаика-Синтез, 2012. 128 с.
28. Логинова В. И. К вопросу о программе ознакомления детей дошкольного возраста с трудом взрослых. М. : Просвещение., 1976. С. 142-153.
29. Люблинская А. А. Детская психология: учебное пособие для студентов педагогических институтов. URL:<https://booksee.org/book/527294> (дата обращения 20.01.2021).
30. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. М. : Линка-пресс, 2009. 96 с.
31. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре: пособие для воспитателя детского сада. М. : Просвещение, 1982. 128 с.
32. Охрименко Е. В. Научим детей играть: развитие коммуникативных навыков у дошкольников // Ребенок в детском саду. 2008. № 4. С. 56-59.
33. Петросян И. Э. Педагогические условия развития социального интеллекта старших дошкольников в процессе сюжетно-ролевой игры // Вестник Тверского государственного университета. 2010. № 35. С. 178-184

34. Постановление Минтруда РФ «Об утверждении Положения о профессиональной ориентации и психологической поддержке населения в Российской Федерации» от 27 сентября 1996 г. № 1.

URL: <http://zakonbase.ru/content/base/19378> (дата обращения 13.05.2020 г).

35. Потапова, Т. В. Беседы с дошкольниками о профессиях. М. : Сфера, 2005. 64 с.

36. Профессиональная ориентация учащихся / Под ред. А. Д. Сазонова [и др.]. М.: Просвещение, 1983. 191 с.

37. Пряжников Н. С. Теория и практика профессионального самоопределения. Учебное пособие. М. : МГППИ, 1999. 97 с.

38. Репина О. К. Исследование игровой деятельности старших дошкольников // Психологическая наука и образование. 2006. № 2. С. 55-69.

39. Сальникова Т. Детям о профессиях. Ранняя профориентация детей. Выпуск 1. 6-7 лет. СПб.: Детство-Пресс, 2017. 24 с.

40. Смирнова Е. О. Состояние игровой деятельности современных дошкольников: // Психологическая наука и образование. 2005. № 2. С. 76-86.

41. Смирнова Е. О. Игра и произвольность у современных дошкольников // Вопросы психологии. 2004. № 1. С. 91-103.

42. Смирнова Е. О, Рябкова И. А. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников // Вопросы психологии. 2013. № 2. С. 15-23.

43. Смоленцева А. А. Сюжетно-дидактические игры. М. : Просвещение, 1987. 34 с.

44. Солнцева О. Играем в сюжетные игры // Дошкольное воспитание. 2005. № 4. С. 33-37

45. Теория профессионального развития Д. Сьюпера – URL <https://infopedia.su/5x5453.html> (дата обращения 20.03.2021)

46. Трофимова С. В. Сюжетно-ролевая игра – основа формирования положительных навыков общения ребенка со сверстниками. М. : Просвещение, 2013. 126 с.

47. Урунтаева Г. Специфика дидактической игры дошкольника // Дошкольное воспитание. 2016. № 2. С. 8-15.

48. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Электронный ресурс]: Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. №1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования». URL:<https://mosmetod.ru/metodicheskoe-prostranstvo/doshkolnoe-obrazovanie/fgos/fgos-do.html>).

49. Фукуяма С. Теоретические основы профессиональной ориентации / Под ред. Е. Н. Жильцова, Н. Н. Нечаева. М. : Изд-во МГУ, 1989. 105 с.

50. Шаламова Е. И. Реализация образовательной области «Труд» в процессе ознакомления детей старшего дошкольного возраста с профессиями: Учебно-методическое пособие. СПб. : Детство-Пресс, 2012. 207 с.

51. Шахманова А. Ш. Воспитание у детей пятого года жизни положительного отношения к человеку-труженику: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. М., 1989. 16 с.

52. Шингаркина Д. А. Воспитание трудолюбия у детей старшего дошкольного возраста в процессе ознакомления с миром взрослых: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.07. Челябинск, 2008. 24 с.

53. Шорыгина Т. А. Профессии. Какие они? Книга для воспитателей, гувернеров и родителей. М. : Гном, 2013. 96 с.

54. Эльконин Д. Б. Воспитательное значение сюжетно-ролевой игры // Дошкольное воспитание, 2008. № 8. С. 17-22.

55. Elliot B., Show A. Effective communication and engagement with children and young people, 2002. P. 134-136.
56. Cicognani Z. Teacher and Children Reactions in a Nursery School; an Exploratory Study. Language and Education. V. 6. 1992. P. 1-12.
57. Bornstein M. H. Handbook of Parenting: Children and Parenting. NJ: Lawrence Erlbaum. V. 1. 1995. P. 174-175.
58. Vicker B. Assessment day: Questions about the communication development of your young child. The Reporter. V. 8(2). 2003. 23 p.
59. Corsello C. M. Infants and parents. Jour. Educ. Res. V. 18(2). 2005. 87 p.

Приложение А

Протокол констатирующего эксперимента

Таблица А.1 – Сводная таблица количественных результатов по выявлению уровня профориентирования детей

№	И.Ф. ребенка	ДЗ 1	ДЗ 2	ДЗ 3	ДЗ 4	ДЗ 5	ДЗ 6	Итог
1	Соня Д.	с	н	в	с	в	с	с
2	Карина М.	с	с	н	н	с	с	с
3	Даша Т.	н	н	с	н	с	с	н
4	Максим Ш.	в	с	н	н	с	н	с
5	Вова В.	н	н	н	н	н	н	н
6	Лера Ш.	с	с	н	н	в	с	с
7	Раина Р.	с	н	н	н	с	с	с
8	Света У.	н	н	с	с	с	н	с
9	Костя Х.	с	н	н	н	с	с	с
10	Иван Ш.	с	с	н	с	с	н	с
11	Роман А.	н	н	н	н	с	н	н
12	Саша П.	с	н	н	с	н	с	н
13	Коля Ж.	н	н	н	н	н	н	н
14	Миша Ф.	н	н	н	н	н	н	н
15	Никита П.	с	с	н	н	с	н	с
16	Матвей П.	н	н	н	н	н	н	н
17	Уля К.	н	н	с	н	н	н	н
18	Милана Г.	с	н	с	с	с	н	с
19	Алина Р.	с	с	н	н	с	с	с
20	Паша Р.	н	н	н	н	н	н	н
21	Максим Г.	с	с	н	н	н	н	н
22	Женя Ц.	н	н	с	н	н	н	н
23	Света И.	с	с	с	с	с	н	с
24	Катя А.	с	с	с	с	с	с	с

Приложение Б

Описание сюжетно-дидактических игр

Сюжетно-дидактическая настольная игра «Я знаю ремесла»

Профессии-ремесла: гончар, кожевник, кузнец, плотник (столяр), пряжа.

Цель (для педагога): Знакомить детей с профессиями прошлого. Закреплять знания об орудиях труда, продукте, производимые ремесленниками прошлого. Расширять кругозор, знания о действиях людей, занимающихся ремеслами.

- формировать представления детей о профессиях прошлого, проводить аналогию с профессиями настоящего.
- развивать умение применять знания в игровой проблемной ситуации.

Цель (для детей):

- подбросить кубик и выбрать для себя предметную картинку с изображением профессии;
- продвигаться по очереди прыжками на двух ногах или шагами вперед по игровому полю;
- выбирать из общего количества предметных картинок только те, которые необходимы для его профессии;
- обмениваться предметными картинками;
- выполнять дополнительные задания.

Сюжет игры: окунуться в прошлое, совершив путешествие в мир профессий, познакомиться с видами ремесел, с инструментами и продуктами, действиями.

Игроки: дети 6-7 лет, 4 - 6 человек

Требования к играющим: выполнять правила игры.

Игровые действия:

–

Продолжение Приложения Б

- игроки по очереди подбрасывают разноцветный куб и выбирают для себя профессию (ремесло);
- затем бросают кубик с цифрами и по очереди продвигаются прыжками на двух ногах (или шагают) вперед к игровому полю на столько прямоугольников, сколько очков выпало на кубике с цифрой;
- если игрок остановился на прямоугольнике со схемой обозначения («инструмент», «продукт труда», «профессия-ремесло»), то он выбирает из общего количества предметных картинок только те, которые необходимы для его профессии (ремесла).

Игровые правила:

1. Если игрок уже выбрал для себя предметную картинку («инструмент», «продукт труда», «профессия-ремесло») для своей профессии, а ход остановился на прямоугольнике со схемой обозначения («инструмент», «продукт труда», «профессия»), либо он пропускает ход, либо берет предметную картинку («инструмент», «продукт труда», «профессия») для другой профессии и имеет право в ходе игры обменяться с другим игроком.

2. Если игрок остановился на круге, то поступает следующим образом:

Синий круг – выполнить дополнительное задание;

Желтый круг – обмен карточками между игроками;

Зеленый круг – пропускает следующий ход.

Материалы/оборудование: напольные планшеты прямоугольной формы, круги, разноцветные кубы с кармашками, кубик с цифрами, карточки с предметными картинками, конверты с дополнительными заданиями: загадки про ремесла, продукты труда

«виды ремесел» – ткачество, прядильное дело, кузнечное дело, гончарное дело, кожевенное дело, столярное дело.

Продолжение Приложения Б

«орудия труда» – ткацкий станок, прялка(веретено), наковальня (молот, щипцы), гончарный круг (стека), шило (игла, ножницы), рубанок (пила, стамеска).

«продукт труда» – полотно, (рушник), клубок ниток, подкова (гвоздь), горшок (кувшин), сапоги (ремень), табурет (наличники).

Предварительная работа

Игровая деятельность: дидактические игры «Найди лишний предмет», «Кому что», «Выбери и назови»; сюжетно - ролевые игры «Ремонт мебели», «Магазин кожаных изделий», Магазин посуды, Магазин ткани;

Коммуникативная деятельность: беседа ремесленниках, орудиях труда, продуктах, способах изготовления, действиях; составление рассказа о способах изготовления продукта труда с помощью алгоритма; придумывание и загадывание загадок об инструментах, словесная игра «Продолжи предложение».

Познавательная деятельность: рассматривание иллюстраций, фотографий, составление проекта по ремеслам, коллекционирование изделий ремесленного труда, просмотры презентаций о ремеслах, продуктах труда, экскурсия в музей, виртуальная экскурсия «Ремесла прошлого», просмотр познавательных фильмов о ремеслах.

Исследовательская деятельность: самостоятельное нахождение информации о ремеслах из разных источников. Проведение опытов «Песок, глина, вода», «Тонкое и толстое», «Что прочнее?», «Определи на ощупь». Конструирование «Дом для Аленушки», «Терем-теремок», «Шкаф для посуды», «Мебель», «Ткацкий станок».

Художественно – творческая деятельность: рисование «Узор для рушника», «Такая разная посуда», «Сапоги для Царевны», «Ворота кованые,

Продолжение Приложения Б

ворота узорчатые», «Красивый дом», «Мебель для любимой мамы», «Ковер-самолет», «Скатерть - самобранка».

Двигательная деятельность: малоподвижная игра «Кто дальше прыгнет с места вперед?», п/и «Займи свой домик», «Кто быстрее соберет инструменты», «Покажи, а не расскажи».

Восприятие художественной литературы: сказки «Лоскутное одеяло», «Золотое бердышко», «Сажение по бели» Т. Кирюшатова, сказки «Об иголке и непослушной нитке», «Как пальцы спорили, кому носить наперсток»; С.Маршак, «Какими бывают молотки», «Откуда стол пришел?», З. С. Черный «Отвертка», Дж. Родари «Какого цвета ремесла?», «Чем пахнут ремесла?»

Сюжетно-дидактическая напольная игра «Я выбираю спорт»

(профессии: хоккеист, фигурист, боксер, футболист, теннисист, пловец)

Цель (для педагога): закрепить знания дошкольников о профессиональном спорте; закреплять представления детей о профессиях хоккеист, фигурист, боксер, футболист, теннисист, пловец; развивать умение применять знания в игровой проблемной ситуации.

Цель (для детей): дойти первым до финиша и заполнить карточками с предметными картинками свой разноцветный куб

Сюжет игры: посещение «Дворца спорта», ознакомление с разными видами спорта, которые ребенок может посещать.

Игроки: 5-7 лет, 4-6 человек

Материалы/оборудование: напольные планшеты прямоугольной формы, круги, разноцветные кубы с кармашками, кубик с цифрами, карточки с загадками, карточки с предметными картинками:

«виды спорта» – хоккей, фигурное катание, бокс, футбол, теннис, плавание.

Продолжение Приложения Б

«спортивные комплексы» – хоккейный корт, ледовая арена, ринг, футбольное поле, теннисный корт, бассейн

«форма» – форма хоккеиста, шлем; костюм фигуриста, фигуристки; форма боксера; форма футболиста; форма теннисиста; плавательная шапочка, плавки.

«инструмент» – шайба, клюшка; коньки; груша, перчатки; футбольный мяч; теннисные ракетки с мячом; очки, ласты.

«результат» – гол, победа в соревнованиях, пояс, игра в теннис, умение плавать

Игровые действия: игроки по очереди подбрасывают разноцветный куб и выбирают для себя «вид спорта», затем бросают кубик с цифрами и по очереди продвигаются прыжками на двух ногах (или шагают) вперед по полю игровому полю на столько прямоугольников, сколько очков выпало на кубике с цифрой. Если игрок остановился на прямоугольнике со схемой обозначения «инструмент», («форма», «результат», «спортивные комплексы»), то он выбирает из общего количества предметных картинок только те «инструменты», («форму», «результат», «спортивные комплексы»), которые необходимы для его вида спорта.

Игровые правила: если игрок остановился на круге, то поступает следующим образом:

- синий круг – выполнить дополнительное задание (изобразить вид спорта)
- желтый круг – игрок может выбрать себе картинку, если отгадает загадку о видах спорта
- зеленый круг – пропускает следующий ход;

Побеждает тот, кто первым дойдет до финиша и заполнит карточками с предметными картинками свой разноцветный куб

Продолжение Приложения Б

Сюжетно-дидактическая настольная игра «Занимательная ферма»
(профессии: фермер, птичник, животновод, овощевод, садовод, агроном)

Цель (для педагога): развивать умение применять знания о фермерских профессиях, трудовых действиях фермера в решении ситуационной задачи; закреплять представления детей о фермерских профессиях, о производстве продуктов сельского хозяйства в различных областях.

Цель (для детей): пройти все поле до финиша, выполнить задания, собрать как можно больше продуктов фермерского хозяйства

Сюжет игры: путешествие по фермерским хозяйствам

Игроки: дети 5-7 лет, 2 человека

Игровые действия: игроки выбирают себе фишки, и ставят их на старт. Игроки по очереди кидают кубик и передвигаются на выпавшее количество ходов, попадая в определенный сектор поля, игроки оказываются в определенной отрасли фермерского хозяйства. В завершении игроки приходят к финишу, где находятся две корзины, куда в процессе игры участники складывают свои заработанные продукты. В конце игры тот, кто прошел игру первым и у кого корзина наполнена большим количеством продуктов тот и выиграл.

Игровые правила:

Если игрок остановился на круге, то поступает следующим образом:

1. Круг с вопросом – ответить на вопрос, связанный с отраслью данного сектора (продвигаются вперед и получают продукт)
2. Круг с треугольником - выполнить задание (продвигаются вперед и получают продукт)
3. Фиолетовый круг – три шага назад
4. Золотой круг – пропускает ход

Продолжение Приложения Б

Материалы/оборудование: игровое поле с 6 секторами фермерского хозяйства, две фишки, кубик, конверты с заданиями: 1 сектор – «Реши правильно», «Собери семью», 2 сектор – «Алгоритм заготовки корма», «Орудия труда животновода», 3 сектор – «Разложи по порядку», «Части тела», 4 сектор – «Вершки – корешки», «Орудия труда овощевода», 5 сектор – «Найди тень», «Повар», 6 сектор – «Собери картинку», «Выращивание зерновых» карточки с изображением продуктов: 1 сектор – куриное яйцо, 2 сектор – кувшин молока, 3 сектор – овечья шерсть, 4 сектор – овощи, 5 сектор – фрукты, 6 сектор – злаки.

Предварительная работа

Игровая деятельность: дидактическая игры «Кому, что», «Назови профессии», «Вершки-корешки», «Кто, где живет?», «Части тела», «Полезность домашних животных», сюжетно - ролевая игра «Ферма», «Магазин».

Коммуникативная деятельность: беседа о фермерском хозяйстве, о фермерских профессиях; составление рассказа о профессии; словесные игры «Закончи предложение», «Придумай загадку».

Познавательная деятельность: рассматривание иллюстраций, просмотр презентаций, виртуальная экскурсия

Исследовательская деятельность: самостоятельное нахождение информации о профессиях из разных источников, проект «Путешествие на ферму».

Изобразительная деятельность: рисование «Натюрморт», лепка «Пшеничное поле», коллективная аппликация «Забавные овечки»

Конструирование: «Ферма», коробки для продукции, овощехранилище.

Двигательная деятельность: подвижная игра «Найди детеныша», «Кто быстрее», «Найди пару»;

Продолжение Приложения Б

Сюжетно-дидактическая игра «Откуда к нам хлеб пришел»

Цель: Расширять представления дошкольников о труде взрослых, о значении их труда для общества. Соблюдая правила игры, уметь решать дидактическую задачу, разворачивать сюжет, в ходе которой выполнить трудовые действия, достигнув результата. Формировать умение устанавливать взаимоотношения в игре.

Материалы и оборудование: напольные планшеты прямоугольной формы, круги, разноцветные кубы с кармашками, кубик с цифрами, карточки с предметными картинками:

«место работы» - поле, мельница, пекарня, магазин;

«профессии»- агроном, хлебороб, комбайнер, веяльщик, мельник, пекарь, продавец;

«орудия труда» – комбайн, элеватор, установка для перемалывания (мельница), веялка, печь, касса, нож;

«спецодежда» – комбинезон, фартук, халат, рукавицы;

«продукт труда» – пшеница (зерно), мука, хлеб и хлебобулочные изделия, бутерброд, деньги.

Описание игры: Игроки по очереди подбрасывают разноцветный куб и выбирают для себя «место работы», затем подбрасывают кубик с цифрами и по очереди продвигаются вперед (шагают, прыжками на двух ногах, на одной ноге) вперед по полю на столько прямоугольников, сколько очков выпало на кубике с цифрами. Если игрок остановился на прямоугольнике со схемой обозначения (профессия, орудия труда, спецодежда, продукт труда), то он выбирает из «банка карточек» только ту предметную картинку, которая необходима для его места работы.

Правила игры: если игрок уже выбрал для себя предметную картинку «профессия», «орудия труда», «одежда», «продукт труда» для своего места

Продолжение Приложения Б

работы, а ход остановился на прямоугольнике со схемой обозначения «профессия», «орудия труда», «одежда», «продукт труда», либо он пропускает ход, либо берет картинку, принадлежащую другой профессии и месту работы, в дальнейшем он имеет право в ходе игры обменяться на свою.

Если игрок остановился на круге, то поступает следующим образом:

Синий круг – выполнить дополнительное задание (в зависимости от ситуации: замесить тесто, слепить бублик, посадить зерно, смолоть зерно, получить муки, упаковать хлебобулочное изделие, приготовить бутерброд, «вспахать» землю).

Желтый круг – обмен карточками «профессия», «орудия труда», «одежда», «продукт труда» между игроками

Зеленый круг – пропуск хода.

Побеждает тот, кто первым дойдет до финиша и заполнит свой куб всеми предметными картинками.

Сюжетно-дидактическая игра «Отправляемся в путешествие»

Цель: закрепить знания детей о разновидностях профессий, которые могут помочь в организации путешествия. Познакомить с такими редкими профессиями как: киоскер, диктор, диспетчер, слесарь автомеханик, ремонтник бытовой техники. Использовать полученные ранее знания о профессиях, используя их в игровом пространстве. Формировать умение решать нестандартные проблемные ситуации, уметь находить пути решения.

Материалы и оборудование: сюжетное игровое поле (от дверей дома до аэропорта), на пункты (социальные структуры: служба такси, автомастерская, кафе, пункт контроля, аэропорт). Игроки при прохождении каждого пункта пользуются «Банком карточек» (атрибуты профессий, орудия труда, продукт труда, ситуации, место назначения).

Продолжение Приложения Б

По ходу «Путешествия» игроки выполняют различные задания в виде «проблемных ситуаций».

В игре могут принять участие от 2 до 8 человек, можно разделить детей на две команды. Команда «Туристов – 1» и «Профессионалов – 2». Выбор категории команды происходит путем выбрасывания кубика с числовыми обозначениями. У кого выпало большее количество, тот становится командой 1 – «Туристами», у кого меньше – командой 2 «Профессионалами».

Сюжетно-дидактическая игра «Спешим на помощь»

Цель: конкретизировать представления детей о профессиях, оказывающих помощь трудных жизненных ситуациях

Материалы и оборудование: стартовое место для одного игрока (выкладывается по количеству игроков); игровая дорожка из планшетов для игровых заданий «Помоги другому», «Помоги себе сам». Игральный кубик с точками. Фишка-куб с прозрачными кармашками для сбора карточек в игре (по количеству игроков). Предметные картинки

Описание игры: Выбирается ведущий игры, у которого находятся призовые карточки «Спасибо». Он их будет раздавать игрокам за правильно выполненное задание. Игроки выбирают профессию, вставляют карточку с выбранной профессией в куб. После этого отбирают из общего банка ситуаций те карточки, в которых они могли бы помочь как профессионалы и раскладывают их по игровой дорожке. Игроки занимают стартовые места. Бросают кубики по очереди. Участники игры, бросавший кубик, делает фишкой – кубом столько ходов, какое число выпало на кубике.

Правила игры: если фишка игрока останавливается на секторе «Помощь другому», то он берет из Банка инструментов с изображением инструмента, и рассказывает, как он будет помогать, в этой сложной ситуации. Если ему будут

Продолжение Приложения Б

нужны, какие-то дополнительные инструменты, то он берет карточку «+», и называет необходимый инструмент.

Если игроку выпала ситуация, в которой необходима помощь людей других профессии, то он берет карточку с телефоном единой службы спасения 112 и зовет на помощь. В этом случае, оба игрока, тот кто догадался какая служба может помочь в данной ситуации, и кто предложил помощь (выбор предметной картинки из Банка инструментов), тот получит по призовому карточке «Спасибо».

Дополнительное правило. После того, как основной игрок оказал помощь, ведущий может усложнить игру и спросить: «Кто еще может помочь?», тогда игроки могут предложить свою помощь. (выбор предметной картинки из Банка инструментов), и так же получить призовую карточку «Спасибо».

Если фишка-куб останавливается на секторе «Помощь себе», то игрок выбирает карточку соответствующей пиктограммой и игроки вместе выполняют упражнение на саморегуляцию. Все игроки получают карточку «Спасибо».

После оказания помощи карточка с заданием переворачивается пиктограммой «Радость» вверх.

Игра заканчивается, когда все карточки будут перевернуты. Выигрывает тот, кто больше всего наберет карточек «Спасибо».

Сюжетно-дидактическая игра «Я знаю ремесла»

(4-6 игроков)

Цель: формировать представления детей о профессиях прошлого, старых ремеслах.

Материалы и оборудование: напольные планшеты прямоугольной формы, круги, разноцветные кубы с кармашками, кубик с цифрами, карточки с предметными картинками:

Продолжение Приложения Б

- виды ремесел: ткачество, прядильное дело, кузнечное дело, гончарное дело, кожевенное дело, столярное дело;
- орудия труда: ткацкий станок, прялка (веретено), наковальня (молот, щипцы), гончарный круг (стека), шило (игла, ножницы), рубанок (пила, стамеска);
- продукт труда: полотно, рушник, клубок ниток, подкова (гвоздь), горшок (кувшин), сапоги (ремень), табурет (наличники).

Описание игры: Игроки по очереди подбрасывают разноцветный куб и выбирают для себя «вид ремесла», затем подбрасывают кубик с цифрами и по очереди продвигаются прыжками (или шагают) вперед по игровому полю в соответствии с выпавшей цифрой на кубике. Если игрок остановился на поле со схемой обозначения «орудия труда» (одежда, продукт труда), то он выбирает из общего количества предметных картинок только те орудия труда, которые необходимы для его вида ремесла.

Правила игры: если игрок уже выбрал для себя предметную картинку с «орудием труда» (одеждой, продуктом труда) для своего вида ремесла, а ход останавливается на прямоугольнике со схемой обозначения «орудия труда», он либо пропускает ход, либо берет картинку для другого вида ремесла, и может обменяться в ходе игры на свою картинку с другими игроками. Если игрок остановился на круге, то поступает следующим образом:

Синий круг – выполнить дополнительное задание (в зависимости от ситуации: замесить глину, слепить гончарное изделие, сшить изделие, скатать пряжу (клубок), подковать).

Желтый круг – обмен карточками «профессия», «орудия труда», «одежда», «продукт труда» между игроками.

Зеленый круг – пропуск хода.

Побеждает тот, кто первым дойдет до финиша и заполнит свой куб всеми предметными картинками.

Приложение В

Протокол контрольного эксперимента

Таблица В.1 – Сводный протокол по выявлению уровня профорientирования детей на этапе контрольного эксперимента (контрольная группа)

№	И.Ф.ребенка	ДЗ 1	ДЗ 2	ДЗ 3	ДЗ 4	ДЗ 5	ДЗ 6	Итог
1	Соня Д.	в	с	в	в	в	в	в
2	Карина М.	в	с	с	с	с	в	с
3	Максим Ш.	в	с	н	с	с	с	с
4	Лера Ш.	в	с	с	с	в	в	в
5	Ралина Р.	в	с	с	с	с	с	с
6	Костя Х.	в	с	с	с	с	с	с
7	Иван Ш.	с	с	с	с	с	н	с
8	Саша П.	с	с	с	в	н	с	с
9	Никита П.	с	в	с	с	с	с	с
10	Милана Г.	с	с	с	в	с	с	с
11	Алина Р.	в	в	с	в	с	с	в
12	Максим Г.	с	с	с	с	с	с	с

Продолжение Приложения В

Таблица В.2 – Сводный протокол по выявлению уровня профориентирования детей на этапе контрольного эксперимента (экспериментальная группа)

№	И.Ф.ребенка	ДЗ 1	ДЗ 2	ДЗ 3	ДЗ 4	ДЗ 5	ДЗ 6	Итог
1	Даша Т.	в	с	в	в	в	в	в
2	Вова В.	в	с	в	с	с	с	с
3	Света У.	в	с	в	в	в	с	в
4	Роман А.	с	в	с	в	в	с	в
5	Коля Ж.	в	с	с	с	с	в	с
6	Миша Ф.	в	с	в	с	с	в	в
7	Матвей П.	в	с	в	с	с	в	в
8	Уля К.	в	в	в	с	в	в	в
9	Паша Р.	с	с	с	с	с	в	с
10	Женя Ц.	с	с	в	с	с	в	с
11	Света И.	с	в	в	в	в	в	в
12	Катя А.	в	в	в	в	в	в	в